

动漫、GALGAME、同人、……真正属于御宅的情报生活志！
2014
72
光盘定价25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『我們去約會吧』
4GB DVD光盘
nico月月报
端脑pv热血版
『银之匙』真人电影
『CROSS ANGE』OP MV
『ALDNOAH.ZERO』编曲集
『CROSS ANGE』OP ED
『甘城辉煌乐园救世主』OP ED
『记录的地平线2』ED
『东京残响』OST2
『魔法科高校的劣等生』OST2
3 天朝TCG重量级新作 魔卡领域 11月限定PR卡
两个平行宇宙间的生存游戏
原创科幻推理动画『端脑』
西之魔女爱魔法
专访半次元人气coser 红叶之祭礼
奋斗吧！小学生 睦月型萌舰苦劳史
『舰队收藏』驱逐舰之“睦月”型篇
这样算是僵尸吗？腹黑娘娘的游戏生死观
跨过死地而活着的霍青娥与宫古芳香
2012年名作『GUN KNIGHT GIRL』原版人马打造
剧情系佳作『なないろリンカネーション』赏析
『公主恋人』、『少女骑士物语』之人气画师
天赐“圣水”与神授“乳香”的こもりけい（上）
1 爱生活2015 偶像台历
4 中国原创同人海报x2 『某超科学电磁炮』海报x1 『甘城辉煌乐园救世主』海报x1
2 更高质量更加还原！第三弹16张 人气舰娘图鉴卡补充包
年度最强闪光弹，青梅竹马爱情范本
『玉子市场』剧场版『玉子爱情故事』
历史与虚幻夹缝中的战争寓言
『ALDNOAH ZERO』第一季完结纪念
5 矢泽 妮可全身纸模
那个无数的粉丝和青、厨、控们呼唤着的“高达”又回来了
逆袭的富野与『高达G之复国运动』

二次元狂热

2014 年 / 72



本期封面作者：雪樱樱
本期封底作者：两卡车

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、塔里
特约校对：骑士、renger_s
发行总监：美子

官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



sina 新浪动漫

首席网络合作媒体

合作同人社团











光盘目录

【视频欣赏】
nico 月月报
「端脑」PV 热血版
「银之匙」真人电影
「CROSS ANGE」OP MV

【音乐欣赏】
「ALDNOAH.ZERO」编曲集
「CROSS ANGE」OP ED
「甘城辉煌乐园救世主」OP ED
「记录的地平线 2」ED
「东京残响」OST2
「魔法科高校的劣等生」OST2

【游戏精选】
手游精选



安卓客户端



苹果客户端

Contents 2014

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **宅收藏**
周边资讯

P006 **新番动画情报**

P008 **手游侵略者**

P010 **新作速递**
戏画 KISS 系列最新作『ハルキス』
Ensemble 又一女装潜入剧『乙女が奏でる恋のアリア』

P014 **提督手记**
海上生明月——『舰队收藏』驱逐舰之“睦月”型篇

P026 **东方专区**
重生的条件——跨过死地而活着的霍青娥与宫古芳香

P034 **Cosplay**
西之魔女爱魔法
——专访半次元人气 coser 红叶之祭礼

P038 **萌绘师**
天赐“圣水”，神授“乳香”
——こもりけい是这样炼成的（上）

P046 **nico 月月报**

P048 **动画研究**
历史与虚幻夹缝中的战争寓言
——『ALDNOAH ZERO』第一季完结纪念

逆袭的富野——记『高达 G 之复国运动』的到来

年度最强闪光弹，青梅竹马爱情范本
——『玉子爱情故事』

P078 **人形新评**
树干边休憩的雾雨魔理沙

P080 **游戏故事**
七色幻梦，希望轮回
——『なないろリンカネーション』赏析

P090 **天朝制造**
两个平行宇宙间的生存游戏
——原创科幻推理动画『端脑』

P100 **圣地巡礼**
圣地巡礼界的“业界良心”
——P.A.WORKS 作品巡礼大盘点（下）

P108 **同人新作**
『我们去约会吧』、『BULLET TIME』、火山工房作品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1. 填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟~）
2. 登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



警报！警报！感冒病毒来袭！自从几个月前一场感冒浩劫让编辑部几乎全灭之后，大家都对最先感冒的小黑那句“你们都逃不掉的”心有余悸。帝都昨天还大热天今天转眼降温的气候果然还是伤不起啊，如今编辑部已有一半同志沦陷……如果大家顺利看到本期杂志，请记得烧纸！

上期赠品小鸟的投影手电貌似很受欢迎，微博上各种玩法层出不穷，让咱们也乐个不停，实在要感谢想出这个主意的某个同志 w 另外，在不少读者的要求我们决定多推出几款精神污染投影手电，大家请期待~





73 期封面作者：曾我诚（出自『媚月』 Catmoon 出品）
73 期封底作者：超铃音（出自『东方凋雨录』 R-180NO SCIENCE 出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[更正说明]

由于我们工作的疏忽，70 期『在混沌的世界中追寻自我——「东京食尸鬼」漫谈』一文作者应为 浅色回忆。谨向作者和读者致歉。

[寄语选登]

彩虹小人 男 重庆
看了上期『临时女友』的游戏介绍入坑开始玩了，结果发现对我等声优控来说根本停不下来好吗！和其他卡牌游戏的感觉不一样，每个角色都是有灵魂的啊！不过这坑太深，简直让人忍不住想氪氪氪……待我先把十七岁教主和初代萌王的卡都收齐……

：现在的手游市场简直是在说着“不想让人氪金的手游不是好手游”。氪金虽爽，但同学们还是要量力而行啊，河蟹子也在玩几个手机游戏，但咱对氪金还是很克制的。什么？又有新活动，东条希的限定抽？先充个 500 块再说……

G 之光头 男 广东
这季新番竟有两部高达可以看，简直爽~富野的高达依旧是那个熟悉的味道，机体的头部虽然初看有点奇怪但习惯了还挺带感的。还有『BF』还是一如既往的让人热血喷张啊，钢普拉的精髓在于对战啊啊啊！还有姐姐我喜欢你啊！日升你够了，万代我买还不行么。

：开工程机战高达的男主，人性化的驾驶舱设计，高压水球的科技力……看到这些河蟹子也是醉了，只想说萨斯噶富野。可能很多同学在看了前几集时仍是一头雾水，不过就富野老头的风格来说这才是原汁原味吧。

进击的三买教徒 男 成都
咱原本对军事是一无所知的，只是因为在基友的安利下玩了舰娘才开始接触，最近几期的舰娘栏目还真是让咱涨了不少知识。希望以后能继续看到更多专业的内容~

：过舰娘而开始接触军事的朋友恐怕不在少数吧，毕竟萌妹、巨舰和大炮都是男人的浪漫嘛。今年的秋季活动也要开始喽，听说活动奖励是海外舰哦，提督们储备好足够的资源了吗？

工头 男 上海市
一晃眼，人生快要过去一半，儿子都已经在幼稚园泡了一大把的妞，而且立志将来要成为一个游戏设计师。在游戏这个行业晃荡了十余载，终于有了一些成绩，现在能够在国内这样一个浮躁的环境中集结资源做一款商业化的 galgame。我多年积累下来的团队，有默契，有冲劲，有能力。不论将来从商业角度来说的成败如何，这一路肯定是无悔的旅途。记得几个月前在 galgame 的贴吧中招募剧本设计师，还遭受了各种质疑，最终 51job 上的简历也的确都不靠谱，国人已经对这块的商业化几乎不抱希望。最终我还是从贴吧里招募到了一个非常靠谱的香港剧本师，最后一个职位尘埃落定，现在我们的游戏快要做完 demo，大家都很有信心，我也一直在买二次元狂热让项目内的一些传统游戏的研发人员逐渐宅化，在这里也非常感谢二次元狂热这本杂志，陪伴我那么多年，是一本难得的好杂志。

：信息量太大处理不过来了……在天朝这样的大环境下坚持自己的梦想是一件很不容易的事，总先祝愿一切顺利吧 w 另外需要合作宣传可直接联系我们的邮箱哦~

刘鸿飞 男 北京
感谢河蟹子，从本期开始我也能说自己是上过杂志的人了 O(∩_∩)O~。这个月最想吐槽的就是寻找失去的未来了，深崎暮人哭晕在厕所啊，这反差简直了 -0- 另外还有 CROSSANGE 天使与龙的轮舞这满满的槽点我也是醉了 -0-

：我去，童鞋你怎么知道本期你会上杂志，难道你是穿越回来的！？这一季的 GAL 改编据说基本可以说全灭，不过部分真爱粉还是可以接受的啦。千华老师貌似接受不了大家认为还可以的『灰色果实』『大图书馆』貌似看得比较起劲，不知道各位如何了。

↓ @akiraring：猫星人也受不了精神污染！！！！





↑ @已入 Aji 教的一只麻袋猫：求助，我这到底是麒麟臂发作？还是被不明生物寄生？有点怕，急，在线等 @ 二次元狂热官方微博









华南地区最大规模动漫游戏展 十一黄金周在广州举行

10月1日，中国国际漫画节动漫游戏展在广州举行。本届展会在展商方面，海外参展企业数量占参展企业总数的五分之一，来自香港、海外企业大幅增加，当中包括万代（BANDAI）、瑞华行、玩具狂热（HOT TOYS）、ThreeA、Sideshow、ENTERBAY 等顶级展商。国内知名的动漫游戏厂商亦有腾讯文学、搜狐畅游、漫友文化、天闻角川、土豆动漫等，参展规模为历届最大。

记者在现场获悉，由于会场有大量限定商品于10月1日开始首发，当中包括敢达模型、收藏级兵人玩具、《长歌行》漫画特别版、原创同人游戏《真恋～寄语枫秋～》等。另外本届展会与中国国际漫画节主题全面接合，中国动漫金龙奖及其优秀作品连续登陆展会，参与签售活动的实力派漫画家、小说作家超过30人。

展会主办方共推出两场大型 Cosplay 比赛，而 Cosplay 的国内最高荣誉“金龙奖”也移师漫展现场，顶级精英队伍在10月5日争取全国总冠军。除了国内多位网络歌手参加的互动演出外，还有日本当红歌手 LiSA、蛇足（dasoku），为广州的粉丝们进行超有爱的“土豆动漫爬梯”互动节目，惊喜程度非同小可。

展会连续5天在广州琶洲保利世贸博览馆举行，为广州市民们的十一黄金周出游购物，提供了一个休闲娱乐新选择。



魔卡领域
LAND OF CAROMAG
ランド・オブ・カロマグ
扩展包
预组包
扫我!
立即购买可获赠
活动专属限量卡
版娘-小白
2500
2000
SP—01版娘小白
セカイ の 始め
世界之初
ゲンショ の 焔
原初之火
了解更多信息、组卡、购买卡组,
请登录: http://locgame.cn/
官方QQ群: 12092790
2014年10月 火爆发售







Fate 系列全新手办

出品：Medicom Toy　价格：12000 ~ 23600 日元

画面精致如剧场版，战斗特效炫到没朋友的『Fate/Stay night UBW』绝赞播出中！同时 Fate 系列也推出了两款全新的手办商品，一款是『Fate/Stay night』中的远坂凛大型可动 RAH，除了高度的可动性外，更是附带 3 种表情、两把武器、两套服装和眼镜等多个配件，连手臂的魔术刻印和手背的令咒也有全部还原，就可玩性上来讲相当可观。另一款是来自『Fate/EXTRA CCC』中的婚纱版 Saber PVC，浮于空中的 Pose 极具跃动感，很好地将吾王具有尊严的美丽表现了出来。两款手办预定明年年中发售，而且凛的价格在不菲的 2 万日元以上。

宅收藏

美少女战士卫生巾套装

出品：elleair　价格：不详

大概男性同胞们一辈子也用不到的『美少女战士 Crystal』周边——与 elleair 合作推出的主题女性生理用品……按日用夜用不同吸收量种类非常齐全，虽然因为小编是男性所以也不太懂，不过看到这花花绿绿的包装还是很有吸引力的。另外，看这包装上的角色分配，原来亚美和小丽的量是最多的吗……（你在说些什么啊喂）









可以调戏的“思想者”

出品：FREEing　价格：3980 日元

出自法国雕塑大师罗丹的雕塑『地狱之门』中的“思想者”被做成了可动 Figma，可供各位以各种姿势进行调戏……让思想者做出跑步、侧卧、失意体前屈和各种神经病的姿势后，这个原本无人不知的艺术作品瞬间就出戏了……为了保证可动性，手办关节同样采用了软质素材进行了特殊处理，并且附带台座、头部和手部替换配件等供玩赏。明年 5 月发售，价格不贵，十分适合用来装饰书桌。

■文/windchaos ■责编/如月千华 ■美编/ASKI

偶像活动 第三季

日本国民幼女向偶像动画『偶像活动』终于迎来了第三季！同样是作为日升的企划『偶像活动』在国内虽人气远不及『LoveLive!』但在日本吸金能力丝毫不逊，日本各大厂商矗立的『偶像活动』机台永远围满了小学女生。第三季的剧情中主角换成了前代主角草莓的后辈大空明酱，围绕大空明honey展开的偶像活动就算没接触过前作也能一起感受从无名到顶级偶像的励志成长之旅。同时草莓等前作主角都会以前辈的身份登场，年番的长度通过各种有趣的日常回刻画新人偶像的成长历程，对偶像动画感兴趣的观众不容错过。

Staff:
原作：Sunrise
监督：木村隆一
脚本：加藤阳一、高桥龙也等
分镜：望月智充、长崎健司等
音乐：MoNACA
动画制作：Sunrise

Cast:
大空明：下地紫野
冰山堇：和久井优
石川由依：新条雏姬
星宫莓：诸星堇





天使与龙的轮舞

『高达SEED』监督福田己津央作为制片人的动画，从OP的裸飘的镜头就有一股种命的味道。剧情用一句话概括就是落魄被发配边疆的王女与一群妹子们开机体与龙战斗的故事，本片最大的看点就在于声优、音乐与福利。第一话水树奈奈配的女主被田村爆菊的画面满满的福利向，之后女主又是各种被扒光、战斗的时候失禁，实在是服务的到位。水树奈奈与喜多村英梨的主题曲就算不追动画也值得一听，作为一部福利向的准萝卜片还是值得声控们一追的。

Staff:
制片人：福田己津央
监督：芦野芳晴
分镜、演出：福田己津央
作画监督：铃木龙也
动画制作：Sunrise

Cast:
安琪：水树奈奈
萨莉亚：喜多村英梨
希尔达：田村尤加利





选择扩散者 WIXOSS

上一季西村纯二用『玻璃之唇』证明了想看贵圈真乱还得看冈田磨里，这季观众都等不及看『选择扩散者』中冈妈给观众发药了。作为一部实体卡牌游戏的宣传动画，前作『选择感染者WIXOSS』因其黑化的剧情与结局引发了不少的话题效应导致卡牌的热销，此番动画续作从目前的架势来看冈妈这回的药效比上次还强。少女间的感情纠葛与幻想世界中的（卡牌）战斗题材一向是冈田磨里最擅长的领域，毋庸置疑『选择扩散者』会是本季的话题作。

Staff:
监督：佐藤卓哉
脚本：冈田磨里、根元岁三
系列构成：冈田磨里
动画制作：J.C.Staff

Cast:
小凑露子：加隈亚衣
红林游月：佐仓绫音
浦添伊绪奈：濑户麻沙美
植村一衣：茅野爱衣





记录的地平线 第2季

由橙乃麻麻理大人气轻小说改编的动画『记录的地平线』终于迎来了第二季。在第二季中动画制作从卫星社换成了Studio DEEN，换了新动画人设之后对于观众来说还需适应调整，除此之外的制作阵容依旧沿用第一季人马。二季剧情紧接动画一季，从轻小说第6卷开始。在二季动画中城惠带领众人打高级副本的开荒剧情紧张刺激，另一边留守的晓妹的心理刻画也值得一看。作为一部讲述网游世界故事的动画，如果没补前作的赶紧了。

Staff:
原作：橙乃麻麻理
监督、分镜：石平信司
脚本：根元岁三
人物设定：熊谷哲矢
动画制作：Studio DEEN.

Cast:
城惠：寺岛拓笃
晓：加藤英美里
直继：前野智昭
特托拉：藤井幸代

PPTV　Letv动漫　iQIY 爱奇艺　土豆网



电器街的漫画店

由搞笑漫画改编而成的作品，如同作品名讲述了电器街上一家漫画店打工员工的日常欢笑故事。作品中的马之骨漫画店明眼人一看就知道是在捏他秋叶原上的虎之穴，既然是卖工口本的地方剧情自然是节操掉了一地。从第一话的我们最爱黄书宣言，到第二话各种工口的秋叶原运动会项目，搞笑又节操满满。作为一部轻松搞笑讲述秋叶原里虎之穴店员日常生活的动画，作为阿宅自然不容错过。

Staff:
原作：水安里
监督：佐藤昌文
人物设定：国行由里江
系列构成：笔安一幸
动画制作：Shin-Ei

Cast:
小日：高森奈津美
腐妞：竹达彩奈
津守：佐藤聪美
海雄：逢坂良太



土豆网 tudou.com
每个人都是生活的导演

巴哈姆特之怒

作为一部手游改编的动画，只要看到手游巅峰时期千万美刀流水的账目，也就不奇怪为什么这么一部手游改编的TV动画能有剧场版水准的素质了。动画版对手游的纪念意义远大于宣传，毕竟游戏已经过了巅峰期。这样对于制作组来说这样一部纪念动画才能放开手脚，开篇打戏流畅的分镜以及充足的帧数，制作组在一边炫富的同时也抓住了所有观众的眼球。中世纪剑与魔法的世界的欧美风格放在如今新番中实属异类，定睛一看却又大片感十足。

Staff:
监督：佐藤敬一
人物设定：恩田尚之
系列构成：长谷川圭一
动画制作：MAPPA

Cast:
法瓦罗·雷欧
涅：吉野裕行
凯撒·利德法尔
德：井上刚
阿米拉：清水理沙





Psycho-Pass第二季

在开播之前虚渊玄就在推特上讲了『Psycho-Pass第二季』死人跟他没关系，事实上第二季的脚本名单中也仅有熊谷纯与冲方丁的名字，老虚只挂了一个监修名分。且不管第一季剧本老虚参与几成，反乌托邦的剧情以及黑化使得第一季动画获得极高的人气。经过了一季的铺垫第二季警察厅可谓物是人非，人物关系愈加复杂。第一季最后留下的悬念以及新角色的加入，让我们期待第二季的剧情展开。

Staff:
监督：塩谷直義
脚本：熊谷纯、冲方丁
人物原案：天野明
系列构成：冲方丁
动画制作：龙之子

Cast:
常守朱：花泽香菜
宜野座伸元：野岛健儿
霜月美佳：佐藤绫音





火星异种



如果蟑螂能长到人类的大小，那"小强"们是否拥有着惊人的战斗力？『火星异种』的故事正式讲述了人类为了生存飞向火星与变异成为人类大小的蟑螂战斗的故事。作为一部便当剧，常常还没记清角色名就已掉头……主角们变身后的战斗还算爽快，美中不足的是TV版战斗掉头时几乎半屏的马赛克极大影响了观赏的兴致。看来想要好好看人类与火星蟑螂打架还是要等BD版了。▲

Staff:
原作：橘贤一
监督：浜崎博嗣
系列构成：安川正吾
动画制作：LIDENFILMS

Cast:
膝丸灯：细谷佳正
米歇尔·K·戴维斯：伊藤静
阿历克斯·坎德利·斯蒂沃特：KENN
鬼冢庆次：小野大辅







在写这期『手游侵略者』的稿子之前得知『Wake Up,Girls!』的手游将在年底停运，同样是偶像题材前两天『LoveLive!』还在做庆祝500W用户的活动WUG那边就又成宽叔遗作了，不得不让人感慨手游虽赚钱其实暴死的也不少。每期写稿笔者最头痛的就是游戏的筛选，在茫茫新手游的星辰大海中发现闪光，若在读此文的你也能喜欢上这些游戏，那便是幸福。最后不免每期啰嗦一句，光盘中附带游戏最新APK安装包，苹果用户请扫描二维码使用日区账号在APP STORE上下载游戏。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

工作室冒险之旅

游戏原名：アトリエクエストボード
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
收费方式：基本无料 / 道具收费
发型厂商：KOEI TECMO
官网下载：http://www.gamecity.ne.jp/atelier-quest/

MOBILEGAME


ios


android



工作室这类刷刷刷的游戏其实很适合在手机上游玩，玩过这个系列的玩家都知道收集素材、调和打造装备、继续收集素材是这个游戏很杀时间的要素。在手游同质化的情况下，工作室手游的玩法还是很新颖的。每个任务关卡玩家有收集素材或打倒敌人各种不同的Clear条件，在限定的回合中玩家通过使用手中3张移动卡牌在地图上进行移动。移动卡牌除了数字不同外还有角色的差异，比如使用罗罗娜的移动卡能沿途对移动通过的格子进行采集，而库迪莉亚则可以避开地图上的敌人不过HP较少。加上角色通过装备武器和手饰能通过消耗MP发动不同的技能，虽然一关也就15个回合不超过10分钟流程，随着游戏的推进，关卡中诸如替换手中所有卡牌、随机正面状态、随机负面状态陷阱等各种格子不断出现，所以要获得全宝箱、无伤之类的各种BONUS还是要动一番脑筋的，尤其是到了后期随着地图上敌方角色的攻击力越来越高，如何巧妙的利用各个角色的特性以及技能不浪费每一个回合的移动，都在





考验着玩家的脑细胞。『工作室冒险之旅』属于可以用碎片时间玩一盘，易上手难精通的类型，正是这种游戏类型才更适合于手机。

除了任务部分外，玩家可以通过购买新的合成书用任务中获得的素材进行调和，调和能够获得更好属性的道具，调和获得的道具也能够通过“纳品”提高街道的等级并进一步发展街道。随着纳品数量的提升玩家还可以提高各个角色的交友值，从而解锁每个角色的个人剧情，想必这才是对于工作室粉丝来说刷刷刷的最大动力吧。说起刷刷刷这个游戏获得的素材都有1-100不等的品质，品质越高合成出来的装备效果越好。游戏的氪金要素主要在于氪金后可以直接通过扭蛋抽取高级的装备，当然就算不氪金也可以通过完成任务获得道具慢慢调和出更好的装备。最后提醒一下，如果玩家在游戏的教程部分第一次调和的时候卡住的话，请把手机的时间调到日本时区即可解决，之后实测调回对后续的游玩没有影响。



精灵使的剑舞

游戏原名： 精霊使いの剣舞 DayDreamDuel
游戏平台： iOS/Android
游戏类型： 动作
收费方式： 基本无料 / 道具收费
发型厂商： Showgate Inc.
官 网 下 载： http://bladedance-game.com/

MOBILEGAME


ios


android





MF 文库累计发售超过 150 万册的人气轻小说系列『精灵使的剑舞』已于今年 7 月动画化，相应的手游版也先后登陆 iOS 与安卓平台。游戏类型与玩法与之前『机巧少女不受伤』的手游版几乎一样，玩家可以通过手指在触摸屏上滑动来移动角色，并通过点击屏幕上的攻击与回避按钮进行攻击与回避。当屏幕中央的攻击键周围一圈的能量蓄满后，玩家即可发动强力的必杀攻击。除了普通攻击之外，玩家随着等级的提升还可装备最多 4 名辅助角色，原作中的克蕾儿、琳丝蕾、菲雅娜等人都可作为辅助角色装备，玩家在战斗中只需点击屏幕就可召唤她们发动强力的援护攻击。

『精灵使的剑舞』游戏主要收集乐趣在于扭蛋抽角色获得原作中各式各样的角色和装备，同时也能够体验到与原作不同的角色各种有趣的个人剧情。不过根据之前『技巧少女不受伤』手游的前车之鉴，这个游戏抽卡的坑很大，各位玩家入坑需谨慎。





『银之匙 Silver Spoon』官方 app 口袋酪农 2

游戏原名： ポケット酪農 2
游戏平台： iOS/Android
游戏类型： 养成
发型厂商： KAYAC Inc.
收费方式： 基本无料 / 道具收费
下 载 地 址： https://itunes.apple.com/cn/app/yin-zhi-shi-silver-spoon-guan/id904828672?mt=8&ign-mpt=uo%3D4

MOBILEGAME


ios


android

难得遇到款在中文区 APP STORE 上就能下载的日系游戏，也可以看出『银之匙』在国内的大人气，说起来『银之匙』的真人电影版已经上映，不知道各位『银之匙』的粉丝们还有没有看过。

『银之匙』的手游版『口袋酪农 2』已经是第二款手游了，比起前代来游戏的玩法也丰富了不少。作为『银之匙』的游戏，玩家当然是作为大虾夷农业高校的学生在农场里辛勤地劳作了。游戏中可以看到包括八轩勇吾、御影秋、吉野真由美、八轩慎吾、驹场一郎等原作人气角色登场。玩家需要在游戏中经营农场把农场中的猪、鸡、牛都兑换成培根、牛奶、鸡蛋等原材料（天国的猪排饭 TAT），并把这些原材料交换获得小麦、大蒜等加工用的原材料，最后在加工所把这些材料加工成可口的食物并进行贩卖。

随着游戏的进程，玩家通过贩卖获得的金币不断解锁新的加工室开发出新的料理，看着大虾夷农业高校一点点壮大起来的确是很有成就感呢。游戏中除了基本的养成模式外，还能与驹场一郎进行棒球挑战的小游戏，通过棒球小游戏玩家可以获得很多珍贵的食材。不过驹场一郎的投球还真的是很难打呢，笔者目前最高的得分是530分感觉已经无法再继续提高了。

喜欢『银之匙』的朋友，感觉来体验一下大虾夷农业高校的日常生活吧。▲



INFO

游戏名：ハルキス
中文暂译：春吻
公司：戏画
原画：marui、みことあけみ
剧本：森崎亮人
歌手：新田恵海
发售日：2015年1月30日

春日里 一场由谎言开始的恋爱

ハルキス

When did you know your true heart?

戏画KISS系列最新作

■文/如月千华 ■责编/稗田阿吃 ■美编/ASKI

Story

故事的主人公濑户修司自幼起便生活在由父亲，义母以及义妹的四人家庭之中，但由于他与义母始终不能相处得很好，他在家里一个人独处的时间也渐渐多了起来。后来为了方便上学，他终于离开了那让自己感到苦闷的家，寄住进了表姐妹的家。就这样，修司一面日益期盼自己能早日独立，一面替经常外出的大姐姐看家，并与姐妹中的妹妹——同时也是自己小姐姐的白石葵开始了同一屋檐下的生活。

在学校生活中的某一天，修司突然为了帮助困扰中的同班同学——美少女八住伊月，而对周围人说自己与伊月正在交往。之后骑虎难下的他只好继续扮演伊月的男友，展开了虚假的恋人生活。而听闻此消息之后，原本和他一起住在老家义妹濑戸木乃美，以及他曾经修行过的道场里的恩师的女儿兵藤天音纷纷前来问询情况……

过去的生活、现在的生活，未完的思念、即将开始的思念。春日纷飞的樱花中，少年少女的恋情开始萌动。



Character





Yasumi Itsuki
八住伊月
CV：有栖川みや美

身高：158cm
三围：B87（D）/ W58/ H87

在学校远近闻名正统派美少女。性格开朗，善于交往，属于不管什么人都会喜欢她的那一类女孩子。从没有和任何人交往过，但有一天突然被性质比较恶劣的高年级生缠上，并被强行要求交往。这时正好路过的主人公修司见义勇为地上前说道“你们对我的女朋友干什么”，把她救了下来。

这事之后，学校里传遍了两人正在交往的传言。但由于事后前来找事的男生格外地多，为了不让伊月陷入麻烦，修司决定继续和她假装恋人关系。而伊月为了报答修司也开始格外用心的照顾修司，两人奇妙的关系便在日常生活中逐渐变化着。



Shiraishi Aoi

白石 葵

CV：真中海

身高：154cm
三围：B92（F）/ W61/ H90

主人公修司亲戚姐妹中的妹妹，现在与姐姐两人生活在一起。与姐姐商量后，决定收留在各方面存在问题的修司。外表看起来是标准的美人，身材丰满，不过总的来说是颇为残念的人生。以“不努力也可以”为行动准则，十分怕麻烦。甚至有些家里蹲的嫌疑，兴趣爱好也完全是室内型。不喜欢与人交往，社交性很低，在家又完全自甘堕落，生活邋遢懒散。

在修司面前也经常穿着露出度高的服装，内衣都隐隐外露，但她本身却丝毫不在意，不但如此还经常毫无防备的上前与修司肌肤接触，让人“心惊胆战”。



Hyoudou amane

兵藤天音

CV：あじ秋刀

身高：165cm
三围：W83（C）/ W58/ H82

修司曾经修行过的柔道道场的师父的女儿。平时对人总是恶语相向，能够以冷静沉着的态度如连珠炮一般吐出毒舌。而且她还不分对象地展示着自己的这种个性，所以尽管是个美人却没什么人气，也很少有人愿意接近她。从立绘可以看出她的表情就酝酿着一种不易接近的气氛，而发型则很有习武之人威风凛凛的气质。

过去因为某些事情而与修司成为了情侣，但又因为一些契机导致两人的关系不了了之——至少修司是这么认为的。现在她再次主动出现在修司的面前或许意味着她内心也有了某些变化吧。

Seto Konomi

瀬戸木乃美

CV：杏花

身高：146cm
三围：W79（A）/ W55/ H80

修司父亲再婚对象的女儿，没有血缘关系的义妹。身材娇小，虽然已经就读高中但还看得出留有一丝稚气。性格率直老实，同时内心还十分坚强，如果认为有必要就会积极地展开行动。

幼年的时候失去了亲生父亲，在那样的境遇中也坚强地站了起来，积极地面对每一天，也十分喜欢新的家人。当然对总是照顾和在意着自己的哥哥十分感激，面对哥哥与母亲尴尬的关系也想出一份自己的力。

另外，原画师marui表示自己想画LOLI角色所以自告奋勇担当了木乃美，据说这可是他的自信之作ww



Comment

于2012年发售的，怎么看都像是戏画一贯的“一击脱离式”单发作品的『ホチキス』，在这数年里竟然以“KISS”系列之名持续扩张，至今已经发展到了第四作，而且『ホチキス』和系列第二作『キスベル』也全年龄移植上PSV掌机，后续作品的漫画化和移植也在紧锣密鼓的进行当中，系列发展十分迅速……这些实在让笔者始料未及。本系列最初差强人意的制作水平，在主力原画marui和写手森崎亮人多次磨合，逐渐抓住玩家所需之后，现在已经拥有相对安定的素质和人气。

总的来说，本系列是属于是角色重视型的萌系作品，剧本方面则以平淡的学校生活为主，立意是要描写“少年少女从相识到告白再到接吻以及之后——”这样古典风格的“等身大”的恋爱故事，在这个过程中体现出的甜蜜气氛让本系列被玩家们划分为いちゃラブ系作品，并以此大受好评。作为系列第四作『ハルキス』自然也会把这些传统发扬光大。而在此基础上，制作人也谈到了一些本作独特的看点，譬如在本次剧本中，男女主人公之间的交流过程会比之前更加得到重视，而且森崎亮人也会在其中加入一些大胆的尝试；从制作层面来说，原本较为单一的角色服装在本作中会得到大幅扩充，当然这也就意味着制作成本的提升，戏画的制作总监kousui也表示他们这次也是蛮拼的……▲

音乐贵族学校的女装潜入剧

Ensemble乙女系列最新作『乙女が奏でる恋のアリア』

■文/如月千华 ■责编/稗田阿吃 ■美编/塔里

Story

故事的主人公和泉司身是一个身为男性却能通过假声唱出与女高音歌手相同声域的Sopranist——即男性女高音歌手。他从小就为了成为Sopranist在海外留学，近日难得回到阔别已久的日本，却阴差阳错地陷入必须流落街头一个月时间的窘境。

决心靠自己独立生活下去的他在街边一展歌喉的时候，偶然地邂逅了名为西条绫香的少女。

少女称她一直在寻找能像司这样歌唱的人，希望司能够到她就读的学校去唱歌。不方便拒绝的司在绫香的带领下来到了他们的目的地，然而那里却是一座西洋风的贵族女子学校——深皇学园。绫香竟然打算让长相清秀，声线细腻的司男扮女装，以少女"塚原泉"的身份进入女子学校，并在一个月后即将举办的"神皇祭"上作为歌手上台歌唱。

INFO

游戏名：乙女が奏でる恋のアリア

中文暂译：少女奏出的恋爱歌剧

公司：ensemble

原画：zinno、天之有、きみしま青、蜜キング、kyou

剧本：有巻洋太、木村ころや、甲二、水瀬拓未

发售日：2014年11月28日



塚原泉

Tsukahara Izumi

CV：月野きいろ

本作主人公，本名和泉司，深皇学园2年级生。除了歌唱得好这一点便是普通的少男。孩提时代就喜欢唱歌，现在为了成为男性女高音歌唱家而在国外留学多年。外表清秀可人，以至于初次见面的绫香错以为他是个女孩子，不过内心则有十足的男子气慨，眼前有人需要帮助绝对不会吝啬。在长假回国之后，因为事故而变得无家可归，正巧碰见寻找"歌姬"的绫香，答应了她的请求决定穿着女装来到了深皇学园。在学校因为外表和举止以及歌喉而被同学和低年级学妹们追捧和敬重。

西条绫香

Saijou Ayaka

CV：圆志乃

深皇学园2年级生。成绩优秀，体育万能，可以说是能够代表深皇学园的超级优等生。在学生中间不分年级受到大家的尊敬和仰慕，不过由于她会平等地对待所有人，因此部分学生也会对她这般轻松随意的态度而困惑。

她的行动力和集中力十分优秀，不过与此同时也会因为过于拘泥于某件事而忽视周围，导致失败。

她十分感激答应了自己的请求的司，在学校里作为唯一知道司真实身份的同伴，尽力为司的女装生活提供着协助。





天承院千影

Tenshoin Chikage

CV：有栖川みや美

深皇学园 2 年级生。传统名门的继承人。不仅学习优异，运动神经也很优秀。性格沉稳冷静，与活泼的绫香形成对照。既不会摆架子，也不会妄自尊大，很受大家欢迎。在学校里与绫香的人气平分秋色。与此同时，她常常会与他人保持着特定的距离展开交往，不过对于信赖的对象也会露出无比温柔的笑容。

声称自己如果在深皇祭上被评为MVP，将会利用特权禁止学生们“不纯同性交友”，在学生中间掀起了波澜。



二之宫美琴

Ninomiya Mikoto

CV：橘まお

深皇学园 2 年级生。成绩优秀的同班同学。与绫香从小就是邻居，两人关系很亲密。性格积极，不拘小节，乐于交往，面对刚刚转学来的“泉”也十分热情的对待。

很喜欢照顾人，常常为他人着想，家务事也得心应手，可以说是一般人理想中的女性。在宿舍里也帮忙做饭，碰见有同学衣服扣子松了还会当场帮她缝上。

要说弱点的话就是十分害怕妖魔鬼怪，一旦周围说起相关话题就会忍不住捂住耳朵，或是着急地切换话题。

雪代小鸟

Yukishiro Kotori

CV：桐谷华

深皇学园 1 年级生。与泉等人生活在同一座宿舍里的可爱学妹。弓术水平在学校里名列前茅。不过常常因为紧张和压力太大而无法发挥实力，即便如此她依然竭尽全力想要回应周围的期待。

基本上是个老实听话的好女孩儿，类似让人安心的妹系角色。与青梅竹马的如月夕阳关系很好，总是形影不离。面对自己熟识的人，她会展现出更多有趣的一面，譬如一说到自己喜欢的话题就会炮语连珠，被人指摘这一点后又会很不好意思。



辉堂枫

Kidou Kaede

CV：剑吉明日香

深皇学园 2 年级生。在这个西欧气氛浓厚的学院里，她却有着一种独特的日式气氛。之前由于休学时间太长而留过级，现在虽然是“泉”等人的同级生，不过实际上比大家都要年长一岁。由于家里经营着古武术道场，本人也爱好练武。最近比起以前更加卖力地投身到练习当中，其强大的实力得到了学校里所有人的认同。

与她凛然的外表相反的是，她的内心十分少女，喜欢可爱的东西和小动物，但她本人似乎对此感觉很害羞。



Comment

在本刊 61.5 期 GALGAME 特别版上的女装潜入大专题中，我们曾经介绍过 ensemble 推出的以女装潜入为题材的“乙女”系列。本系列作品中男主角都会因为各种各样的原因被迫男扮女装潜入女子贵族学校，在小心翼翼隐藏身份的同时，与少女们展开伪百合一般的恋爱。而在前作『桜舞う乙女のロンド』发售差不多一年时间之后，系列最新作『乙女が奏でる恋のアリア』也将在 11 月底到来。

毕竟已经有了 5、6 年的历史，本系列朴素的萌系路线已经敲定，恐怕本次新作也不会有太大改变。从故事展开来看，本作将歌唱和音乐当做主题，让人不得不联想到以美术为题材的第二作『乙女が紡ぐ恋のキャンバス』，仔细想想，连故事开篇都同样是主人公无处可去被女主角领走这样的桥段……歌唱和绘画，虽然同属艺术的领域，但两者的表现方式却截然不同。希望本作也能够给玩家们带来与之前作品不同的感受吧。

顺便一说，『乙女が紡ぐ恋のキャンバス』在 2012 年底发售的时候，正好碰上题材相同，而且实力超强的『近月少女的礼仪』，相比之下乏善可陈的前者就被虐的够惨。而如今的新作『乙女が奏でる恋のアリア』又将撞上同样关注度高数倍的『近月少女的礼仪 2』……笔者除了无奈也只能说一声祝好运了。▲





海上生明月

Over the sea the moon shines bright

——『舰队收藏』驱逐舰之“睦月”型篇

Destroyer in KantaiCollenction

■文/wakesnow ■责编/如月千华 ■美编/塔里

驱逐舰

19世纪中后期，随着“鱼雷”这一海军兵器的发明，欧洲列强海军中逐渐出现了以鱼雷为主要武器的“鱼雷艇”（不同于后世的鱼雷快艇，速度相对较慢）。为了应对这种颇具威胁的小型舰船，英国皇家海军率先设计建成了第一艘“鱼雷艇驱逐舰”，同时具备较高的航速和足以压制鱼雷艇的火炮，甚至还装备了鱼雷发射管从而具备了“鱼雷艇”的雷击能力，这便是“驱逐舰”的由来。“驱逐舰”相较于“鱼雷艇”，不仅仅是体积更大，航速更高，而且武备更为全面，具备了更为广发的使用弹性和使用空间，因而很快便成为了列强海军小型舰艇的主流舰型、基干兵力。

随着技术的发展和海战的需求，“驱逐舰”开始装备更大口径的主炮与鱼雷，到20世纪初，皇家海军便发展出能够长期跟随主力舰队一起行动的舰队驱逐舰。第一次世界大战中，诸国海军都纷纷将驱逐舰编入主力舰队，驱逐舰早已不再单纯只担当驱逐鱼雷舰艇的角色，也开始成为在决战中进行雷击作战削弱敌方主力舰队的重要角色。作战用途单一的鱼雷艇就彻底被驱逐舰所取代了，驱逐舰在舰队决战中的对手也将是对方的驱逐舰，这点在英德海军之间爆发的日德兰海战中表现无疑。同时，随着德国海军采取“无限制潜艇战”来威胁英国的海上交通线，皇家海军采取了诸多手段来反制，其中最重要的一条就是由驱逐舰为商船护航，从此驱逐舰也开始装备反潜兵器充当水面的反潜主力。同时，各国海军对水雷战的广泛运用，也自然而然地推广到驱逐舰身上，因而驱逐舰在携带鱼雷之外也往往可以携带水雷进行布雷作战。到了第二次世界大战，海战形态由传统的炮雷击战逐渐转向航空战，驱逐舰的雷击能力难有用武之地，相反，空中和水下威胁的加强对驱逐舰的防空和反潜这两方面提出了更高的要求。两次世界大战，让驱逐舰不断进化，更大的吨位，更全面的武备，最终成为了名副其实的“海上多面手”。

“睦月”型驱逐舰

Destroyer in kan collection

“睦月”型的建造，同样始于一战后旧日本帝国海军（IJN）的“八八舰队”计划案。该建造计划中除了数量不菲的大型战舰外，更有数量庞大的中小型舰艇，而中小型舰艇中又以驱逐舰数目最多，而其中作为主力的舰队驱逐舰的便是在“野风型”驱逐舰基础改良而来的“神风”型（二代）驱逐舰。IJN对“神风”型（二代）驱逐舰的雷击能力还是不够满意，决定在此基础上第一次采用61cm鱼雷三联发射管，强化雷击能力，这便是“睦月”型的由来。

由于“八八舰队”计划建造的驱逐舰过多，恐怕舰名不敷使用，因而IJN取消了舰名而采用编号命名，一等驱逐舰（舰队驱逐舰）采用单数编号，二等驱逐舰采用双数编号。“神风”型（二代）驱逐舰便采用了第1、3、5、7、9、11、13、15、17等编号，“睦月”型则从第19号开始，分别采用了19、21、23、25、27、28、29、30、31、32、33、34等12个编号。1928年，随着『华盛顿条约』的签订，IJN的建造计划大打折扣，驱逐舰舰名不足的担忧也不再存在，因而重新采用了固定舰名，具体如下表：



编号	竣工時舰名	1928年改名	对应月份
19	第十九号驱逐舰	睦月	一月
21	第二十一号驱逐舰	如月	二月
23	第二十三号驱逐舰	弥生	三月
25	第二十五号驱逐舰	卯月	四月
27	第二十七号驱逐舰	皋月	五月
28	第二十八号驱逐舰	水无月	六月
29	第二十九号驱逐舰	文月	七月
30	第三十号驱逐舰	长月	九月
31	第三十一号驱逐舰	菊月	九月
32	第三十二号驱逐舰	三日月	——
33	第三十三号驱逐舰	望月	——
34	第三十四号驱逐舰	夕月	——

“睦月”型以“月”为名，“睦月”、“如月”、“弥生”、“卯月”、“水无月”、“文月”、“长月”、“菊月”等取自日本旧历对月份的别称，“三日月”、“望月”取自月相，“夕月”则完全是取自“黄昏时的月亮”之意，其命名规则的不规整足以让强迫症患者感到不适。

顺带一提，日本旧历中的八月别称为“叶月”（预定为“满月”型某舰舰名，建造中止），十月别称为“神无月”，十一月别称为“霜月”（被用于命名为“秋月”型7号舰），十二月别称为“师走”。

“睦月”在技术上最大的特点便是首次装备61cm口径的鱼雷，比起之前的驱逐舰的确大幅提高了雷击能力。然而随着『华盛顿条约』的缔结，各大海军强国在舰船规模受限的前提下，不得不更为关注质的提升，注重于更高技术水准舰船的开发与建造。在海军技术日新月异的情况下，“睦月”型自然很快便落伍了，取而代之的便是后来技术水准一鸣惊人的特型驱逐舰“吹雪”型。

在『舰队收藏』游戏中，“睦月”型是目前实装最为老旧的驱逐舰，初始装备跟最终各项属性数值都与“吹雪”型等具有较大的差距，并不适合充当主力的舰队驱逐舰。然则与战斗力低弱相应的是，“睦月”型的消耗也明显比其他驱逐舰要低，非常适合担当远征要员。

睦月

CV 日高里菜

啊，提督？在叫我吗？

历史与游戏

舰名取自日本旧历的一月别称。

1926 年 3 月于佐世保海军工厂完工，所属佐世保镇守府。虽然是一号舰，但是却迟于姐妹舰“如月”与“皋月”。舰名也与完工的月份无关。在 1925 年的“第四舰队事件”中，“睦月”与“菊月”都在事件中受损。太平洋战争爆发后，“睦月”与“如月”、“弥生”、“望月”组成的第 30 驱逐队（“睦月”为驱逐队旗舰）参加了威克岛攻略作战，此战中“如月”战沉，剩下三舰转战拉包尔方面。1942 年 5 月图拉吉岛攻略作战结束后，参战的第 23 驱逐队解散后，旗下“卯月”转属到第 30 驱逐队。这便是游戏中“第 30 驱逐队第一次编成”与“第 30 驱逐队第二次编成”这两个任务的由来。

1941 年，“睦月”和“如月”试验性地开始采用黑白条纹迷彩，这种迷彩当时在英美海军运用较广，可以迷惑敌人对舰型产生误判。不过，IJN 对这种迷彩也不是太感冒，驱逐舰中大抵只有“睦月”与“如月”采用了这种迷彩，因而在游戏中“睦月”和“如月”与其他驱逐舰，尤其是其他姐妹舰明显的“画风不一样”。

1942 年 8 月 25 日，“睦月”跟随轻巡洋舰“神通”执行对瓜岛运输船队的护航任务时，遭遇美国陆军航空兵的轰炸而沉没。“睦月”沉没



时，姐妹舰“弥生”救援了她的船员。在游戏中，“弥生”人设中其单装炮上的丝带，其实就是“睦月”胸前的丝带。

游戏中，“睦月”作为首舰，比起其他姐妹在运上略高几点，同时当作为近代化改修素材时比起其他姐妹多1点火力，也算是作为首舰的荣耀。虽然“睦月”型最大的特点便是61cm三联装鱼雷，但是其初始装备并没有这一装备，改造后才装备有61cm三联装鱼雷。“睦月”作为第30驱逐队的旗舰，自然关系到第30驱逐队的相关任务，先后有“第30驱逐队第一次编成”、“第30驱逐队（第一次）出击任务”和“第30驱逐队第二次编成”、“第30驱逐队（第二次）反潜哨戒”。考虑到“睦月”型贫弱的战斗力，那两个出击任务都相当的不好做，建议将“睦月”等诸舰提高到较高等级后再去做。“睦月”型作为消耗最低的驱逐舰，自然而然成为了远征要员，尤其是在时间较短的远征中能够发挥更好的作用，为镇守府积攒更多的资源。

舰娘

作为“睦月”型的大姐，“睦月”虽然稚气未脱，但是却一直保持着满满的元气，甚至有些自我意识过剩，对于周边事物尤其是提督的态度充满了好奇和敏感。因为历史上受“弥生”救援之故，因此“睦月”对“弥生”一直抱有感激之情，热情的“睦月”与面瘫的“弥生”倒是非常有趣的一对姐妹。『舰队收藏』动画版初期发表的人物之中便有“睦月”，动画播放后，“睦月”的形象估计会变得更为丰满。





历史与游戏

舰名取自日本旧历的二月别称。

1925年12月于舞鹤海军工厂完工，虽然是2号舰，却比1号舰更早完工，不过从完工的顺序上讲，也是第二位（率先完工的是5号舰“皐月”）。太平洋战争爆发后，“如月”作为“第30驱逐队”的一员参加威克岛攻略作战。威克岛岛上美军在空袭中残存的F4F战斗机携带炸弹轰炸了“如月”，引爆了舰上的水雷，使其瞬间炸成两段沉没。此时，太平洋战争爆发才第二天，同时，“如月”也是IJN开战后第2艘沉没的水面舰艇，“如月”的一生都与“2”结下了孽缘。同时，被战斗机炸沉此事，在IJN的战史甚至整个世界海军史上也是极为罕见。

游戏中，作为“睦月”型的一员，在数值上并无大异，主要担当为远征要员。“如月”主要关系到“第30驱逐队（第一次）编成”与“第30驱逐队（第一次）出击”这两个任务。所以没有完成这两个任务的提督们，还是继续育成“如月”吧。

舰娘

从某种意义上，“如月”可以说是“睦月”型里乃至整个游戏中具有独一无二性格特色的舰娘：初登场便开始卖弄风骚，出击后才会逐渐展露其真实的一面。“如月”的台词中处处卖弄风情，非常让人心猿意马，在niconico上“最容易让人想歪的舰娘台词”视频中，“如月”当仁不让地屠榜，赢得了“如月无双”的美（？）誉。不管怎样，“如月”都是一位非常值得提督去细细倾听的角色（笑）。

关于其性格的捏他由来，有人考据可能出自歌舞伎『忍夜恋曲者』中的“如月”这一角色，剧中的“如月”实则是平将门之女，为了报父亲之仇，不得不向仇人出卖色相。

弥生
CV 日高里菜

抱歉，表情有些僵硬。



历史与游戏

舰名取自日本旧历的三月别称。

1926年8月于浦贺船渠完工，是IJN最后一艘采用进口发动机的军舰。建成入役后，“弥生”与同属佐世保镇守府的“睦月”、“如月”、“卯月”组成第30驱逐队（1940年由“望月”取代“卯月”，“卯月”则编入第23驱逐队）。太平洋战争爆发时，第30驱逐队出属于以轻巡洋舰“夕张”为旗舰的第六水雷战队，参加了威克岛攻略作战，结果攻略失败，“如月”战沉。1942年，从第23驱逐队解散归来的“卯月”重新加入第30驱逐队，重新编成的第30驱逐队，再一次在“夕张”的麾下，参加第二次威克岛攻略作战，这次攻略成功了。之后，第30驱逐队转向瓜岛方面，开始对瓜岛的支援作战。1942年8月，在为瓜岛运输船队护航的途中，“睦月”遭受美国陆军B-17轰炸机的轰炸而沉没，作为僚舰的“弥生”救援了“睦月”的幸存者（游戏中“弥生”单装炮上的丝带被认为是“睦月”的丝带）。3周之后，“弥生”同样遭受美国陆军航空兵的轰炸而沉没，僚舰“矶风”因回避空



袭而未能救援其幸存者。2 周后，发现“弥生”的幸存者后，“望月”、“矶风”前往救援。之后一个月，“望月”自身也在运输作战中战沉。

游戏中，“弥生”和“卯月”都是 2014 年 1 月 29 日更新后实装的，在通常海域第 2——第 5 海域的 boss 点有掉落，同时也可以通过建造来入手。数值上与其他姐妹并无大致，同样是经济的远征要员。作为历史上第 30 驱逐队的一员，“弥生”自然也关系到“第 30 驱逐队”相关的任务。“弥生”改造后，初始装备有“12.7cm 单装高角炮”——这装备虽然数值很差，却是不可开发的装备，被广大提督戏称为“幻之产废兵器”。改造后“弥生”的数值比起其他姐妹舰（除了同期实装的“卯月”）要略高几点。



舰娘

“弥生”，用一个词来形容，最准确的自然是“面瘫”，不仅仅是面部表情僵硬，说话语气口吻也是硬梆梆的，总让人觉得有点过于严肃而难以接近。“弥生”自身也知道自己是面瘫，所以会不断地解释：“我并没有生气，只是表情有些僵硬而已。”不过话说回来，“弥生”严肃的表情之下，也是一个温柔体贴的孩子，跟其他姐妹一样希望能够获得大家的认同。“三无面瘫萝莉”，毫无疑问在某些提督那里颇具人气。

在诸多姐妹中，“弥生”对同属第 30 驱逐队的“睦月”、“望月”最为亲近，尤其是“睦月”，即便沉没了念念不忘让“睦月”活的比她更为长久。另一方面，“弥生”被“望月”所救助，因而在官方四格漫画里，“弥生”在“望月”面前有些依存心态，表现出了废材的一面。另外，官方四格漫画里，“弥生”的肚子总是发出饥饿的声响，因而也带有一定的吃货属性（这大概



是捏他自“弥生”沉没后舰员飘落荒岛时的惨遇）。不过，在其他同人作品中，“弥生”更多的与同期实装的“卯月”组成 CP，一方面红蓝（实际上“弥生”的色调是紫）自古出 CP，另一方面这两人的性格又恰好能形成鲜明的对比，非常好玩。





历史与游戏

舰名取自日本旧历的四月别称。

1926 年 9 月于东京石川岛造船所完工，编入第 30 驱逐队。1940 年 11 月，“卯月”从第 30 驱逐队转入“菊月”、“夕月”所在的第 23 驱逐队（“望月”取代“卯月”加入第 30 驱逐队），从属于第 2 航空战队，担当救援落水飞行员的职责。1942 年 5 月图拉吉岛攻略作战中“菊月”战沉，第 23 驱逐队解散，“卯月”回到当时三缺一的第 30 驱逐队（“如月”已于 1941 年 11 月战沉）。重新编组的第 30 驱逐队参加了第二次威克岛攻略作战，攻略成功后转战瓜岛方面，充当“东京快车”。瓜岛拉锯战中，重巡“加古”沉没后，“卯月”救援了漂流到荒岛的“加古”舰员（游戏中“卯月”身上便别有“加古”的发夹）。第 2 次所罗门海战中，“卯月”受损进行改修，添加了其他姐妹所没有的“中发”运货艇，同时吸取“睦月”型多艘遭受空袭击沉的教训，强化了对空武装（所以游戏中“卯月”改造后带的全是防空机枪）。终其一生，“卯月”虽然多次遭遇空袭攻击，但是都未受到致命伤，因而在游戏中“卯月”对此颇为自豪：“卯月酱，才不会被轰炸炸沉呢”——而“睦月”型十二艘中就有十艘沉于空袭。

莱特湾海战中“卯月”负责为栗田舰队运输弹药，途中与轻航母“隼鹰”发生了冲撞事故，这点在官方四格漫画里也有体现：“卯月”不想见到“隼鹰”。1944 年 12 月 12 日，“卯月”在执行为莱特岛陆军运输船队护航的路上，遭遇美军鱼雷快艇部队的奇袭，被命中 2 枚鱼雷而沉没。同日，夕月也在空袭中沉没。至此，“睦月”型 12 舰全部战沉。

游戏中，“卯月”与“弥生”一同于 2014 年 1 月 29 日后更新实装的。比起“弥生”，“卯月”的入手途径更为狭窄：不仅仅不能建造，掉落的海图也较少，可以说是“睦月”型中最为稀有的一位舰娘。与稀有度相称的是，“卯月”的数值自然也比姐妹们来的更高，改造的等级也比姐妹们更高。



舰娘

“卯月”在游戏中的形象就是兔娘，“卯”字在十二地支里位列第四，属兔。“卯月”性格颇为奔放，相当的黏人，爱用的口癖自然也是模仿兔子的“pion”，在某些提督眼里都有过于吵闹的评价，而在另一些提督那里则有相当的好评。总的说来，“卯月”是一个非常爱卖萌的兔子，哦，不对，舰娘。恰好前段时间『请问你今天要来点兔子吗？』开播，“卯月”自然而然与之结合成为了一个梗。欢闹的形象，夸张的颜艺，以及相对的稀有度，都让“卯月”赢得了不少人气。



历史与游戏

舰名取自日本旧历的五月别称。

1925年11月于藤永田造船所完工，从属于佐世保镇守府。虽然是5号舰，但是实际上无论是建造、下水还是完工，“皐月”都是“睦月”型第一位的。完工后，“皐月”与“水无月”、“文月”、“长月”一同编组为第22驱逐队。太平洋战争爆发时，第22驱逐队从属于第5水雷战队。战争初期，“皐月”先后参加了菲律宾攻略作战、爪哇岛攻略作战、巽他海峡海战等，之后编入第一海上护卫总队，担当运输船队护航任务。1943年，第22驱逐队转战瓜岛、拉包尔方面，“皐月”与僚舰“文月”精诚合作，在防空作战中取得相当的战果，赢得了全军嘉奖。之后，“皐月”虽然多次在空袭受创却未受致命伤，最终在马尼拉港遭受美军大空袭而大破沉没，成为了“睦月”型最后一艘沉没的。绝大部分舰员被陆军的“大发”运输艇救起，直接返回本土而未卷入马尼拉的攻防战，从某种意义上“皐月”也是相当幸运的一舰。





在游戏中“皐月”改造后的运为15，明显高于其他姐妹，其他数值自然没有大致，安定的远征要员。

舰娘

“皐月”作为“睦月”型实际上的大姐，虽然外表是看上去还很稚嫩，实际上性格倒是相当开朗稳重，表现得相当成熟。“皐月”自称“仆”，在『游戏收藏』里如此自称的还有“时雨”、“最上”、“Z1”，其余三人都是短发，多少带些“伪郎”的色彩，而“皐月”则是一头长长的金发，配上金色的眼睛，怎么看都不像是“伪郎”（笑）。





“文月”与“皋月”，一柔一刚，应和历史上的友好关系，这两人自然也是非常密切的好友，皋月的稳重与文月的阴柔，凑成绝妙的搭档，给同人作者留下了相当的创作空间。



历史与游戏

舰名取自日本旧历的七月别称。

1926 年 7 月于藤永田造船所完工，与“皋月”、“水无月”、“长月”编组为第 22 驱逐队。“文月”在自我介绍中提到的在护航任务中与大型商船冲撞的事件，发生在 1942 年，当时“文月”与日本邮船公司的“胜闻丸”发生冲撞事故舰首折断而大破。1943 年第 22 驱逐队转战瓜岛、拉包尔方向，当时“文月”的舰长与“皋月”的舰长是海军兵时代的同班同学，关系要好。因此两舰配合默契，在防空作战取得了一定的战果掩护了重巡部队，赢得了嘉奖。1944 年 1 月“文月”在拉包尔遭遇大空袭受损，因而转移到特鲁克修理，“屋漏偏逢连夜雨”，“文月”恰好赶上美军对特鲁克的大空袭，动力不足难以回避，最终进水过多而沉没。

游戏中，“文月”在数值上也没其他特别之处。因为“水无月”没有实装，自然也不可能编成“第 22 驱逐队”，没有相应的任务。

舰娘

“文月”原本在充满个性的“睦月”型舰娘并不算特别突出，然而唯唯诺诺的幼女形象和奶声奶气的幼女口吻，却不经意间吸引了一批绅士提督。在“小天使”之名尚未固定为指代“榛名”之前，“文月小天使”也有着相当多的重度（中毒？）拥护者，他们逐渐形成了“文月教”（宪兵在哪里？）——当然其他“睦月”型也各有其信者，在国内他们被统称为“拜月神教”，而在日本则是有更为细致的分野。



历史与游戏

舰名取自日本旧历的九月别称。

1927 年 4 月于东京石川岛造船所完工，与“皋月”、“水无月”、“文月”一同编组为第 22 驱逐队。太平洋战争爆发后，“长月”作为第 22 驱逐队的一员，先后参加菲律宾攻略作战、爪哇岛攻略作战、巽他海峡海战等。1943 年，第 22 驱逐队转战瓜岛、拉包尔方面，参加了瓜岛撤退战。1943 年 7 月，“长月”作为运输队参加科隆班加拉岛的增援作战，在库拉湾夜战中，“长月”与僚舰“新月”、“夕凪”一同用鱼雷击沉了美军驱逐舰一艘，并且成功登陆将人员物资运上科隆班加拉岛。然后在登陆作业过程中，“长月”触礁，在无法脱离礁石的情况中次日遭受了美军飞机的空袭而大破，最终不得不弃舰。

游戏中，“长月”同样在数值上并无特别之处，唯一的特点就是在“睦月”型当中唯一一个改造后装备“61cm 四联装(酸素)鱼雷”的——这大概是拜“长月”在库拉湾夜战的功勋所赐。

舰娘

“长月”虽然看上去跟姐妹一样是幼女体形，但是性格上却完完全全是个大大咧咧的女汉子。性格原型似乎捏他自曾经担当“长月”水雷长吉川潔，此君胆气过人，深得水兵信任，后来担当“夕立”舰长，造就了“所罗门噩梦”的传说。“长月”的口吻、用词都充满江湖意气，出击的风格自然也是猪突猛进，即便对待提督也是带点居高临下的态度，只有在偶尔的时刻，“长月”才会展露她的“乙女心”。





历史与游戏

舰名取自日本旧历的九月别称，与“长月”意义相重。

1926年11月于舞鹤海军工厂完工，加入第23驱逐队。太平洋战争爆发时，第23驱逐队从属于第2航空战队，然而并未参加珍珠港偷袭。“菊月”在战争初期担当过关岛攻略船队的护卫任务，之后又参加了拉包尔方面的各项攻略作战。1942年5月，在图拉吉岛攻略作战中，“菊月”遭遇美军航母舰载机的攻击而大破，不得不在海岸上搁浅，次日再次遭受空袭而座沉。美军在详细调查完之后，没有做其他处理，任其废置在海岸上，如今已经成为了唯一还保留在水面上的IJN军舰。

游戏中，菊月也没有啥特别之处，仍然只是安定的远征要员而已。

舰娘

“菊月”首先是一个一本正经的角色，非常注重礼仪，即便对敌人也抱有相应的尊重，即便是当了mvp也是宠辱不惊的态度。对于战争的态度，“菊月”的态度颇为值得玩味，在刻板的台词背后似乎也隐藏着对战争的无奈与厌倦，一本正经的背后恐怕也隐藏着些许的落寞。



历史与游戏

舰名取自日文中的月相名，“三日月”即为旧历初三的月亮。

1927年5月于佐世保海军工厂完工，与“菊月”、“望月”、“夕月”一同编组为第23驱逐队。1941年4月，“三日月”单独脱离第23驱逐队，与“夕风”（“峰风”型）一同担当第三航空战队（“凤翔”与“瑞凤”）的护卫舰。太平洋战争爆发时，“三日月”伴随第三航空战队呆在濑户内海，然后参加了中途岛作战——“睦月”型中唯一一艘参加过中途岛作战。此后，“三日月”加入第一海上护卫总队，担当本土与台湾之间的护航任务。1943年，转战拉包尔方面的第30驱逐队先后损失了“睦月”与“弥生”，只剩下“卯月”与“望月”，“三日月”便被编入第30驱逐队。加入第30驱逐队未满4个月，“三日月”在运输作战中于俾斯麦海触礁，次日被美军发现、发动空袭而战沉。

游戏中，三日月也是在数值与装备上没有啥特别之处。

舰娘

与“菊月”一样，“三日月”也是认真严肃、注重礼仪的舰娘。只不过，“菊月”对待战争的态度明显较为消极，而“三日月”则要积极上进的多，做事充满热情，洋溢着成长的期待，抱着不服输的执着态度。对提督的感情，“三日月”也是显得格外认真执着，完全一副努力家的样子。



历史与游戏

舰名取自月相，"望月"就是满月。

1926年10月于浦贺船渠完工，与"菊月"、"三日月"、"夕月"一同编组为第23驱逐队。1940年，"望月"与第30驱逐队的"卯月"进行交换，从此"望月"就一直呆在第30驱逐队的旗下。太平洋战争爆发后，第30驱逐队参加了威克岛攻略作战，作战失败，"如月"沉没。之后第30驱逐队转战拉包尔方面、莫尔兹比港等地。1942年6月，在瓜岛登陆作战中，第30驱逐队负责炮击支援，然后开始对所罗门群岛与瓜岛的运输作战，期间还对战沉的"弥生"的幸存者进行了救援。"望月"经过多次"空袭——修理"的轮回，直到1943年10月，"望月"在运输作战途中遭遇美军空袭而大破沉没，运气终有一天会透支的。

游戏中，"望月"在数值上并未特别之处，不过作为第30驱逐队的一员，自然也关系到了第30驱逐队的一系列任务，所以还是需要留心育成。



舰娘

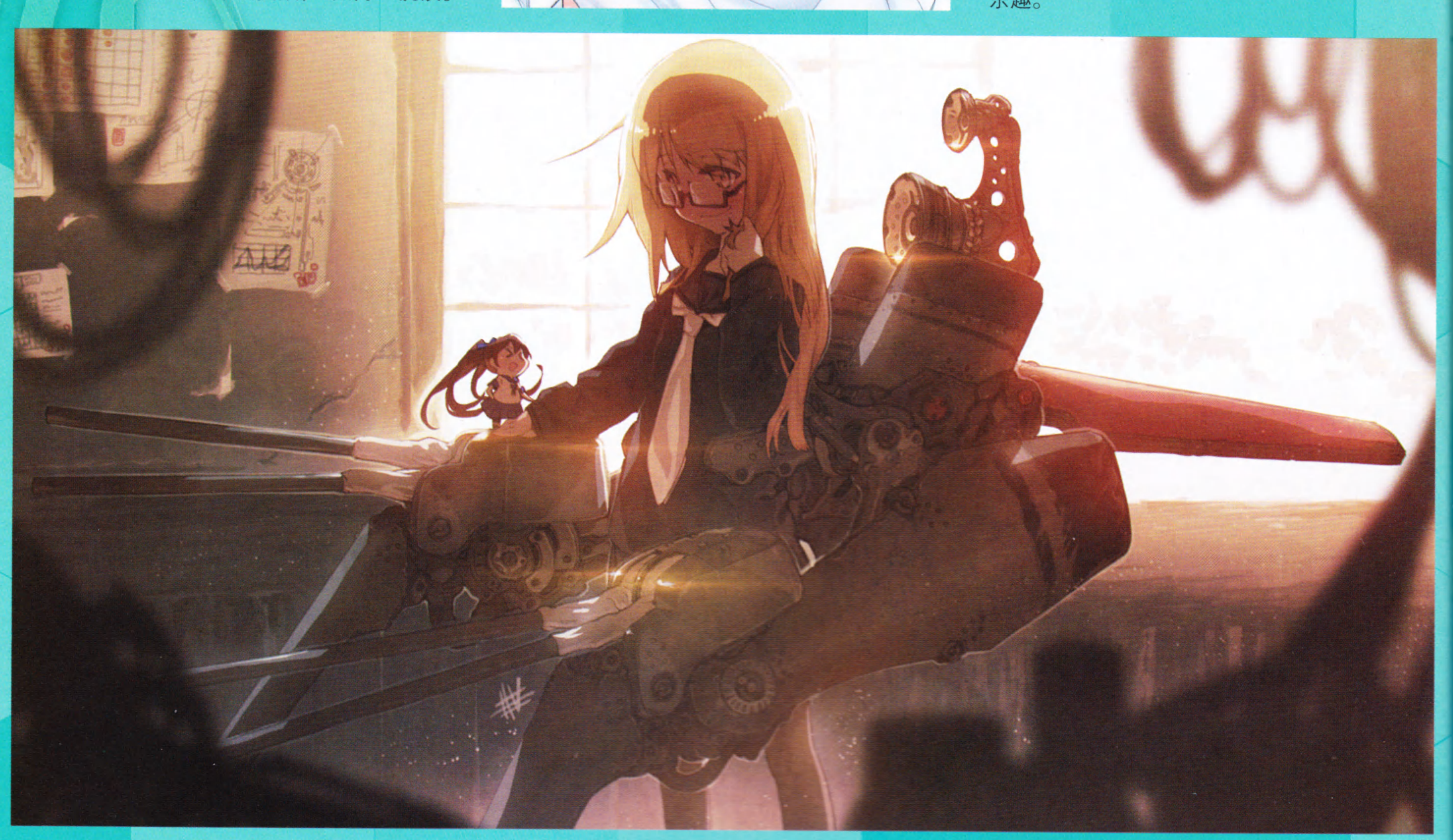
"望月"在外观上最大的特点自然是眼镜娘，在『舰队收藏』里"眼镜娘"也算是一种稀缺资源吧（笑）。

"望月"初登场就是一副睡意惺忪的样子，平时无论是在母港还是出击都是一副没有干劲的慵懒姿态，就连台词都懒洋洋的，充满了睡意。"望月"最喜欢的便是蜷缩在被炉里让提督为她按摩，真是颇会享受生活。"望月"自己当然也知道自己的慵懒，于是在mvp台词里也好好自嘲了一番："能让我获得第一，那是多么温吞的舰队啊？"

虽然"望月"慵懒至极，但是其本心却是真正渴望有人陪伴的。"望月"的击沉台词，在诸多舰娘当中，也算是颇为虐心的一句。当提督听到这句之时，才明白"望月"的感怀与寄托，却也发现这已经无法挽回。比起在击沉时的慷慨与感伤，"望月"坦然地承认一路过来的欢乐，反倒是最为让人神伤的。让我们珍爱舰娘，远离大破进击～

尾声

"睦月"型最终建成的共12艘，『舰队收藏』已经实装了10艘，唯独还剩下"水无月"与"夕月"两舰。"睦月"型12舰主要编组为第22、23、30驱逐队，待到"水无月"与"夕月"的实装，恐怕同样会有相应的驱逐队编组与出击任务。于是，有心的提督还是应该保留并育成"睦月"型驱逐舰。不过，"睦月"型的经济性，相信广大提督也不舍得轻易将其退役。只是，闲暇之余，不妨可以让这些辛勤远征的小学生也放个小假，仔细聆听她们的心声，指不定能感受到更多的乐趣。



镇守府快讯

kantai collection new flash

艦これ

10月10日更新



随着更新进行，官推首先发布的消息就是追加北大语音了，官方发药让姬佬们欣喜若狂。接着就是此前备受期待的初春改二，由于官方在预告推中提示的是史实上初春实装的鱼雷再装填装置，导致众多玩家对是否会有鱼雷兵装上的革新抱有期待。另外还有这似乎是彩樹老师画的船里第一艘改二化的，综合来说，玩家们都对初春抱有很高的期待但是！但是，虽然日系画风经常有眼睛漂浮于头发之上的，但是这只立绘未免令人望而却步……另外兵装上也并无此前猜想那样的有所革新。总之，南无三……

在初春改二的立绘这个重大冲击下，其他信息就显得不那么令人在意了：新实装装备一式穿甲弹、试制46cm连装炮、水上侦察机紫云；追加新任务；加强穿甲弹效果补正等。

最后要说明的是终于实装的装备锁定功能，手残提督的病终于有救了！

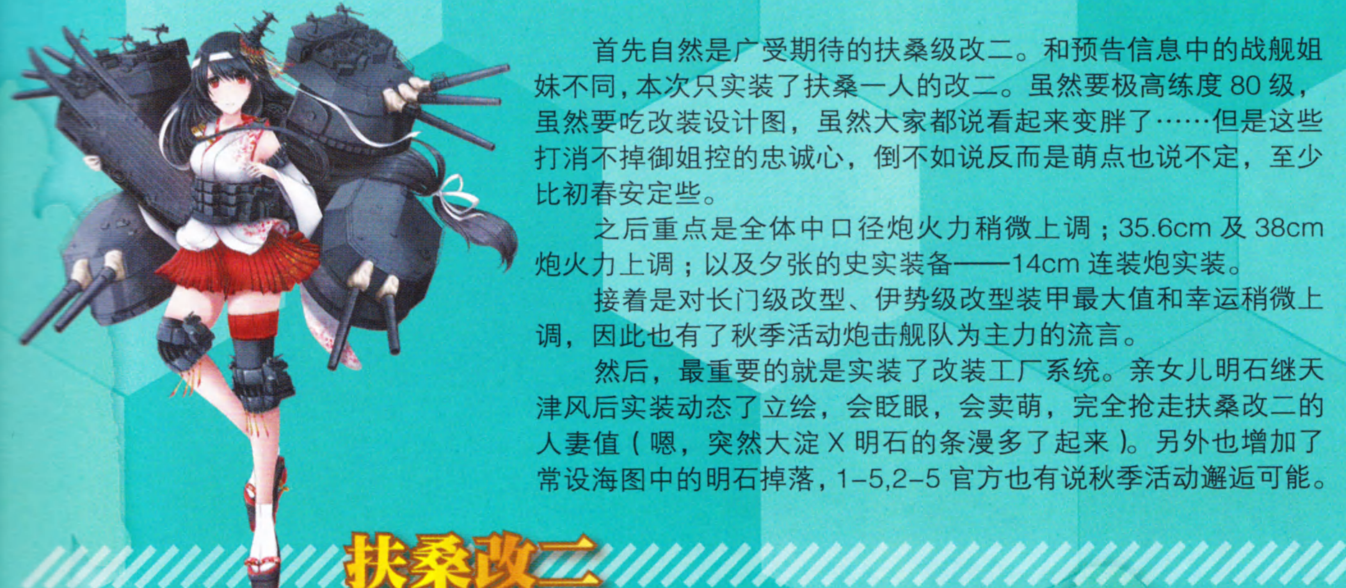






初春改二

10月24日更新



首先自然是广受期待的扶桑级改二。和预告信息中的战舰姐妹不同，本次只实装了扶桑一人的改二。虽然要极高练度80级，虽然要吃改装设计图，虽然大家都说看起来变胖了……但是这些打消不掉御姐控的忠诚心，倒不如说反而是萌点也说不定，至少比初春安定些。

之后重点是全体中口径炮火力稍微上调；35.6cm及38cm炮火力上调；以及夕张的史实装备——14cm连装炮实装。

接着是对长门级改型、伊势级改型装甲最大值和幸运稍微上调，因此也有了秋季活动炮击舰队为主力的流言。

然后，最重要的就是实装了改装工厂系统。亲女儿明石继天津风后实装动态了立绘，会眨眼，会卖萌，完全抢走扶桑改二的人妻值（嗯，突然大淀X明石的条漫多了起来）。另外也增加了常设海图中的明石掉落，1-5,2-5官方也有说秋季活动邂逅可能。





扶桑改二

秋季活动

目前官推公布的信息中可以确认的有以历史上“渾作戦”为原型，新舰娘实装，需要编成联合舰队，中等规模作战展开，秋月级秋月实装，海外舰重巡实装等。群众纷纷希望海外重巡是欧根亲王号，这样就能组核爆组了（比基尼环礁内长门，酒匂，欧根亲王等舰吃了核弹实验）。

改修工厂

新实装的该系统目的是进行装备升级，以获得无法普通开发得到的高级装备。需要使用专用道具：改修资材（螺丝钉），可以在新增的任务中获得，或旧任务中替代家具箱实装，当然还可以课课课。具体方法是达成改修工厂准备任务后回到母港界面在鼠标在工厂按钮上停留一下，旁边滑出的就是了（这个设计UI的应该被塞进第三炮塔）。可选的装备根据日期和第一舰队二号舰的舰种会有变化，改修段数越高的装备改装时成功率越高，也就是说，还是赌。▲





重生的条件

——霍青娥与宫古芳香跨越生死的羁绊

■文/冰夜华 ■责编/如月千华 ■美编/ASKI


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：谜肘　出品：崩坏一番
出自：『东方一本满足 2』
提供：崩坏子
THE CONDITION OF REBIRTH



引言 FOREWORD

活着，对于每个人来说都很重要，对于每个人身边的人来说，也很重要。可活着究竟是怎样的一种状态，却不会有多少人去深究。这也无可厚非，因为对于大多数人而言，活着是一件天经地义的事情，不会考虑自己为什么会活着，自己的生命从何而来。换言之，生命对于他们而言，只是自己“还活着”的证明，不面临死亡就无法去理解什么是“还活着”的意义。

对于活着的人来说是这样的，可对于死去的人来说，生命又还有什么意义呢，“死”真的代表活着走到了尽头，还是说又一次新生的开始。这些事情，恐怕只有“死去”的人才能够知道，但对于生者而言，即便眼前的人再熟悉不过，现今也已经与自己是不同的“种类”了。只因为自己活着，而那边已经不是“活着”，在世间有诸如“阴阳两隔”的词语来形容，是为区分常识世界下的生与死。现界的常识领域将生死划分，明确隔离，保护着普通人类的精神世界，然而过度讳言生死却也在一定程度上阻碍了领悟生命的过程。所以，当偶尔不属于常识境界下的东西出现在世人的面前时，就被冠以“灵异”之名，或是“妖魔鬼怪”“魑魅魍魉”之称，这也就是为什么在许多现界所流传的一些故事之中，她们都是以邪魅之物的概念所存在，不为人类所接受，久而久之，“生者”与“死者”之间的认知隔阂就再也无法消除。也就出现希望从现界中脱离出来的人们主动选择了以“死者”的身份离开，或许对于她们而言，正如俗语所说的那样，“死是生的开始”。

以死作为生的开始，对于不同的人来说，同样代表着不同的含义。霍青娥和宫古芳香，代表着两种不同形态的“死而复生”，二者都以自己的存在来挑战着“生”和“死”的界限，在拥有着非常识境界下的幻想乡里生活着。这样的身份，这样的形态，对于二人而言又有着极为不同的意义，而获得“活着”的权力又带来了必然的“消逝”。但这也正是“生命”赋予这两位少女的真谛，对于幻想乡而言，霍青娥与宫古芳香的存在，带来了不同于这个地区所拥有的传统之物，也让幻想乡中增加了两抹倩丽的魅影。

只是，当这样的绝美的吸引力出现在我们面前的时候，就像宁采臣邂逅了聂小倩一样，福祸未卜。





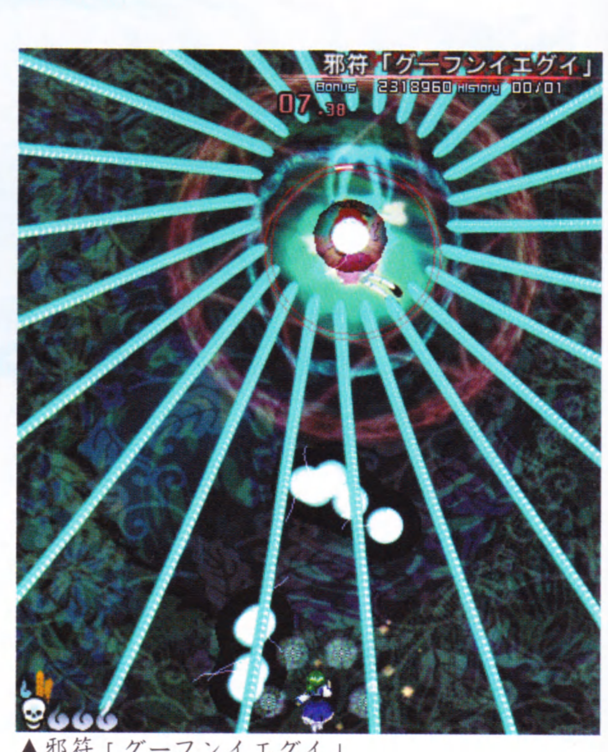
邪魅仙灵 FAIRY OF EVIL SPIRIT

在『东方求闻口授』中，稗田阿求记载着她是“只要对自己有利，身边的人类变成怎样都无所谓的思考模式”，足见其性格之恶劣到了一定程度。丰聪耳神子认为霍青娥的邪是“心邪者为邪，心善者为善”，言下之意所谓的“邪”与“善”其实都不过是心向所致，圣白莲则认为这是因为拥有了力量之后会因为欲望而毁灭自身的一种表现，并认为霍青娥的行动就是在“到处添乱”。

事实也是如此，霍青娥出现在幻想乡之后给这里的住民带来了不少的麻烦。倒不是因为她对人类做了多少伤天害理的事情，毕竟这里住着拥有强大力量并以退治妖怪为己任的人们存在，还有着诸多实力强大的妖怪，即便狡猾如霍青娥，无端的去招惹她们也无异于自寻死路。但对于普通人类来说，她就成为了一个大麻烦。

在『东方求闻口授』中记载，她的同伴意识淡薄但是喜欢与具有魅力的人物们交往，但或许大多数情况下只是一厢情愿的黏人，而且玩腻了就会离开，不会对自己玩乐的对象抱有多少感情。因为她是一个完全依从自己欲望行事的家伙，想来就来想走就走，完全不顾他人的感受。一般而言，对于这种人只要拒之门外就可以了，但偏偏她所拥有的能力可以让她来去自如。她头上簪子似的东西其实是一件神奇的道具，有专门可以用来穿越墙壁的能力，无论什么样的墙壁都会被这个簪子凿穿，她便可随意进入他人的屋子。虽然说墙壁会因为簪子的力量自动恢复原状，但恐怕谁也不愿意有个家伙不请自来的出现在自己的家里，简直就像是不法侵入者一样，即便她对物质的东西再怎样缺乏兴趣，这样的行为也会让人感到非常困扰。

抛开这种行为的对错不说，所谓墙壁，其实就是障碍、隔阂，霍青娥具有的这种穿墙之术，某种意义上也体现了她跨越了生死之壁，成为仙人继续存活在世上的状态吧。『东方神灵庙』的故事中，霍青娥在面对魂魄妖梦的时候



▲邪符「グーフンイエグイ」





便说过“超脱了生死”，成为“不老不死，肉身不坏”的存在。然而这种能力其实是被禁止的，成为仙人的霍青娥违反了自然的生死之律，在『东方茨歌仙』中，小野塚小町就说了“如果想要获得超过原本寿命的话，就会被比死神更可怕的东西索命”这样的话，超越了生死的仙人本就触犯了禁忌，再加上她邪恶的性格和作风已经流传到了地狱，水鬼鬼神长亲自出手，要夺走霍青娥的生命，做法就是用水柱将她封在其中窒息而死。原本这对于可以穿墙的霍青娥来说不是什么难事，但水柱的威力太大且多层分布，霍青娥刚挖开一个洞还没来得及出去就立刻被封上了，最后是从地底下挖了地道才逃了出来。

虽然以某种形式“战胜”了来自地狱的索命使者，但也足见霍青娥的罪孽之深重，不仅仅只是活得太长这么简单。事实上，霍青娥的罪过更多的不光是自己超脱了生死，而是将他人的生死玩弄于鼓掌之间。在她的符卡之中，就有着邪符「ヤンシャオグイ」这样的符卡，ヤンシャオグイ也就是“养小鬼”，这是中国道术文化中一种术法，尤以茅山道术的传说居多。不外乎将死去的孩童的魂魄以法术囚禁起来，为己所用，被囚禁的魂魄则无法进入轮回而永远成为奴隶，是一种极为邪道的法术。在正常的道德伦理观之中，逝去之人便不应再被打扰，应该身心都得到安息，然而“养小鬼”不仅亵渎逝者的身躯，更玩弄逝者的魂魄，这是违反正常的道德观念，即便是在非常识的幻想乡中恐怕也是不被容忍的。身虽死，但魂仍在，便仍旧是一个有着“生命”的存在，魂魄的去处自有地狱执法者的安排，但不应被外力所禁锢，恐怕连妖怪也不会认同这种做法。霍青娥却反其道而行之，邪符「ヤンシャオグイ」这张符卡发动之后，除了霍青娥不断发出的光束之外，还可看到几个光球似的东西冲过来，它们不会消失，而是会不断的追踪着你且无法击破，霍青娥还会不断的释放出新的光球加入，邪符「グーフンイエグイ」中无论是数量还是速度还会有所提高，这便是“养小鬼”术法的用途。成为奴隶的鬼魂会完成一切主人交予的任务，它们会不知疲倦的骚扰你，直到主人或敌人被击破。

虽然我们对于霍青娥是否真的如同她的符卡那样真的在饲养这些死去孩童的鬼魂为自己工作，这种术法似乎也不应该被列入仙术的范围内，但作为一名仙人，玩弄逝者的灵魂便是一件重罪，无论是在现界还是这个乐园之中都不会被允许的，而霍青娥不光玩弄灵魂，甚至直接驱使死者的躯体为自己工作，她所制造出来的便是僵尸。僵尸亦是中国传说中的妖怪，种类众多，但现界人类对僵尸的印象恐怕都是来自于影视作品中那些身着官服头上贴着符咒的死尸，这多数便是茅山道术中操纵死尸的术法。霍青娥驱使僵尸为自己做事，守护着大祀庙。虽说饲养妖怪在幻想乡之中并非少见，但霍青娥的做法并非获得死者的意愿，擅自将失去灵魂的尸体以术法复活，靠贴在额头上的符咒来完全控制住僵尸，再加上因为是已死之物，利己主义的她更不会给予尸体什么人权，稗田阿求在『东方求闻口授』中认为这或许就是霍青娥被称为邪仙的原因所在。

霍青娥的所作所为确实极为邪恶，不被人所接受也是情理之中，但这一切皆为她对道士生活的憧憬。根据『东方神灵庙』的记载，曾几何时的她也是一名普通的人类，在那个尊崇道术的时代，她亲见父亲为了修仙而离她而去。



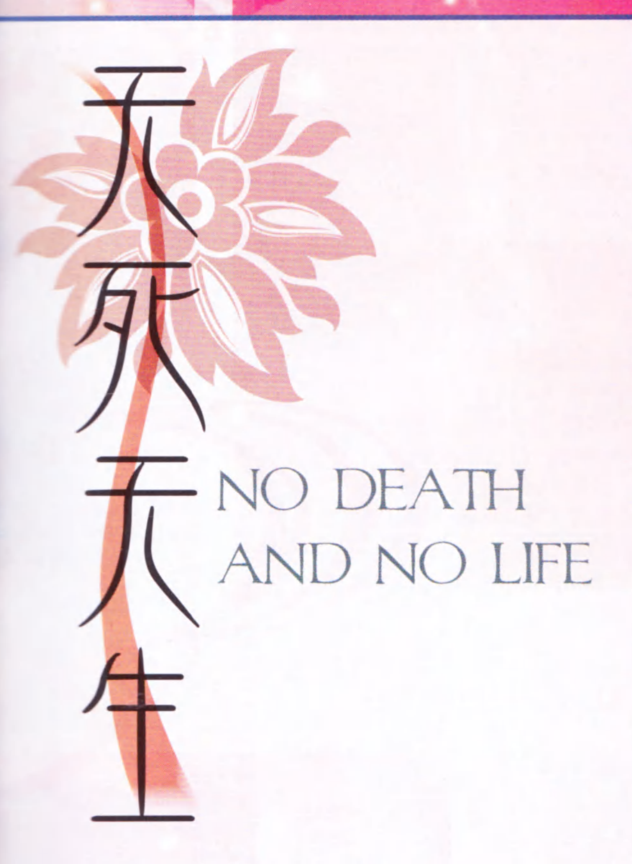
▲邪符「ヤンシャオグイ」



年幼的青娥从父亲留下的书中了解到了父亲为何放弃自己也要离家的理由，在反复研读之后自己也憧憬起道士这样一个神秘的存在来，并发誓自己终有一天也要修炼成仙与父亲团聚。抱着这样的理想，即便是长大之后嫁入霍姓大户过上衣食无忧的生活，她也从未放弃自己成为仙人的梦。对道术的研究越深，她与普通人之间的隔阂就越大，最终不再和别人说话，完全进入了自己的世界，也许就是在这时候，狂热的追求修仙而使得青娥变得自私起来，以至于八年之后，对于道术的研究有了成果的青娥在向家人道别之后，利用从书本上学来的术法让家人把一根竹竿认为是死去的她，继而以“死”的形式从尘世中逃脱，完全进入到她所憧憬的领域，终于修成仙人。成仙之路的坎坷只有她自己知道，但为了成仙，可以连家人都欺骗的霍青娥在这段日子里也做了许多遭人忌惮之事，最终这样的成果也不被上天认可，致使她成为了邪仙。最初为了与父亲团聚的想法或许也早已被抛弃脑后，拥有了力量且不老不死的霍青娥把自己的成功归于自己的信仰，不断的想要推广道教和展示自己的力量，但在中原之地，她这种程度的仙人实在是太多，于是便远渡重洋，前往没有仙人的日本，在这个正在经历着宗教纷争的国度实行自己的推广计划，并且成功获得当权者的青睐。至此，霍青娥获得了前所未有的成功，她终于完成了自己一直以来的夙愿，而她的修仙之路，也被一代大儒蒲松龄以艺术的形式记载在那部大名鼎鼎的『聊斋志异』之中。至于这究竟是不是她亲口对这位大师讲述过自己的故事，这就是不得而知的事情了。但不可否认的是，以俗世作为代价，跨越生死而得道成仙的霍青娥，现在过得很快乐。现在的她完全就像一个逍遥自在的仙人，过着属于自己的生活，在外界的生活变得越来越困难的时候，幻想乡这样一个自由的乐园便是这位邪魅仙灵继续展示自己最好的地方。

但霍青娥的行为莫非完全就是错误的吗，恐怕不尽然，她的行为虽然遭人唾弃，但因为她的相助，不仅使得道教在日本得到传播推广，更令丰聪耳神子得以在千年之后以尸解仙的身体再次复活。她的行为虽然为自然规律所不容，但赋予了这位德高望重的人第二次生命，对于追求长生的人类来说无论如何都不能算是全错。尤其对于有着悲伤过去的宫古芳香来说，这样的行为，或许可以让她从轮回中解脱。





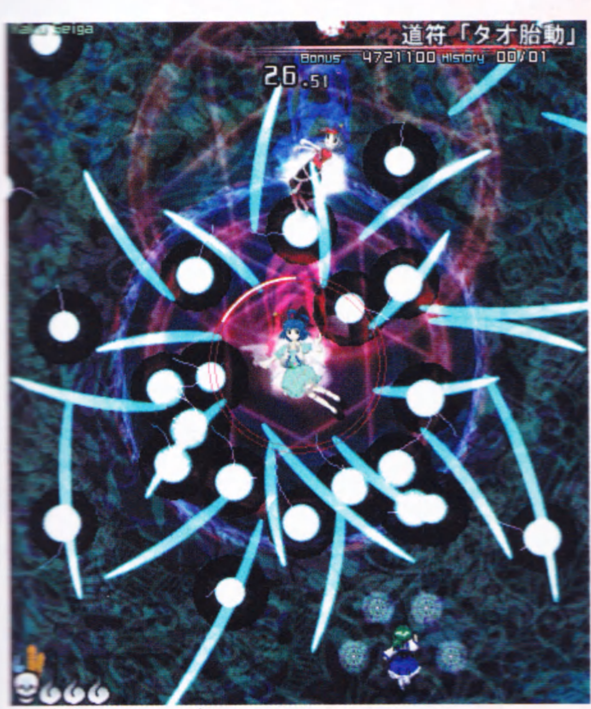
无死无生 NO DEATH AND NO LIFE

宫古芳香是死的，现在的她是一具尸体，毫无生气，因为她是霍青娥所制作的僵尸。宫古芳香又是活着的，死去的尸体是不会动的，但站在这里的她毫无疑问在行动着，而且还可以正常的说话。对于“生”而言乃是灵魂主观上的因素，西行寺幽幽子虽为亡灵，但却仍然具有“生”的概念，然而宫古芳香却毫无疑问的没有“生”，僵尸身上是没有灵魂的，没有自我便是灵魂缺失，她只是霍青娥的道具，可她却依旧实实在在的“活着”。生和死只能拥有一个，但她却同时拥有两种属性，活着和死去的概念在她的身上极为模糊，既是死的，也在活着，便是无死无生，生与死在她的身上无法体现，她是真正游走在这条境界线上的存在。

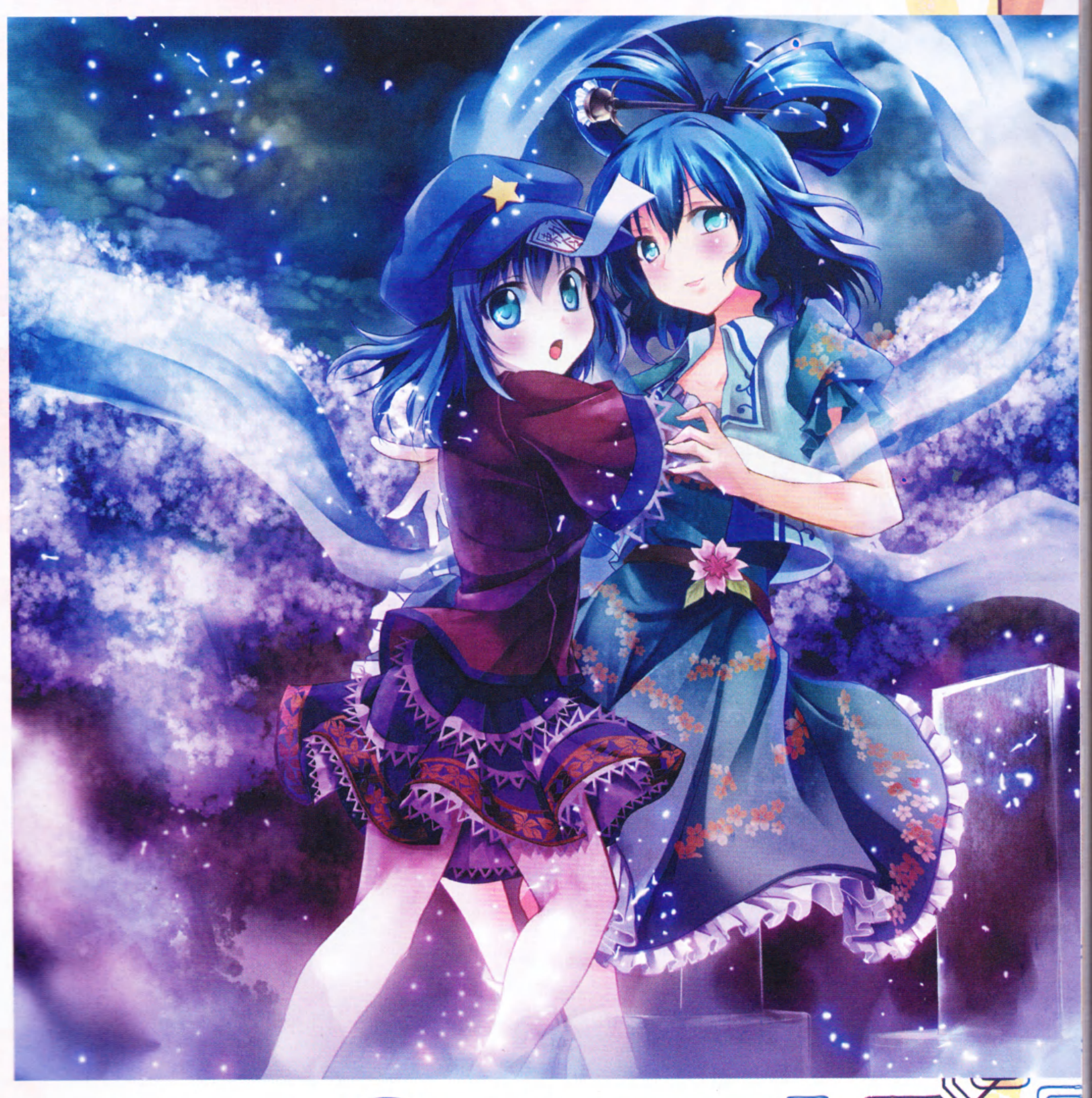
身为僵尸，最大的特点就是没有灵魂，宫古芳香的身上恐怕也没有灵魂的残留了，她只是依靠着霍青娥的咒语而动起来的尸体，什么都不知道。应该说，她什么都没办法思考，没有尸体能正常思考，也无法理解所做的一切，霍青娥用符咒操纵她为自己做事，她对霍青娥是言听计从，从某种程度来说这是最理想的从者了。但缺陷就是如果不把事情说清楚的话就无法顺利完成，『东方求闻口授』中记载着她的轶事，被拜托“烧条鱼来看看”的结果就是“直到鱼烧成炭都只是在一旁看着”，实在令人忍俊不禁。但若是把事情交代清楚了，她便是霍青娥最为得力的助手，在『东方神灵庙』里，她挡在众人面前，即便被打败了也尽快回到了主人的身边，再次给前来解决异变的人们带来不小的麻烦。在与霍青娥的战斗中，只有打败了宫古芳香才能直接与霍青娥交手，入魔「ゾウフォルゥモォ」、降霊「死人タンキー」、通霊「トンリン芳香」这三张符卡或许可以理解为霍青娥在宫古芳香的额头上贴上了符咒来战斗，因为从表现形式上来说与道符「タオ胎動」和道符「ＴＡＯ胎動　～道～」的攻击方式极为相似，这或许就是被霍青娥赋予符咒力量的宫古芳香所展现出来的威力。

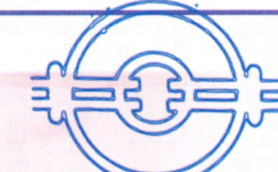
即便不借助霍青娥，成为僵尸了的宫古芳香也已经是极为骇人的存在了。因为身为被法术复活的僵尸，她不会感觉到疲惫和痛楚，突破了肉体的极限。人类受限于肉体的限制，一般来说只能使用八分之一的力量，剩下的部分就叫做潜力，这也就是为什么在现界中有许多超人之举，这便是突破了限制所发挥出来的能力，而宫古芳香因为是僵尸，或许她能完全发挥出被限制的潜力，没有痛楚带来的最大的特点就是耐性高，在『东方神灵庙』中被打败之后也立刻复原前去守护主人便是证据，『东方求闻口授』中记载大部分的攻击对她是无效的，虽然会受伤，但因为没有自我，也就不会感到害怕，她会一直攻击敌人到自己无法动弹为止。与此同时，她还有着超乎想象的怪力，再配合上这种打不死的特性，想要正面于她交锋是很不明智的事情。而且，她还可以通过吞噬灵体来为自己疗伤和增幅体力，这又是一种极为邪门的能力，她所守护的大祀庙建立在命莲寺墓地的地下，霍青娥命令她守护在墓地不让人靠

▲道符「ＴＡＯ胎動　～道～」



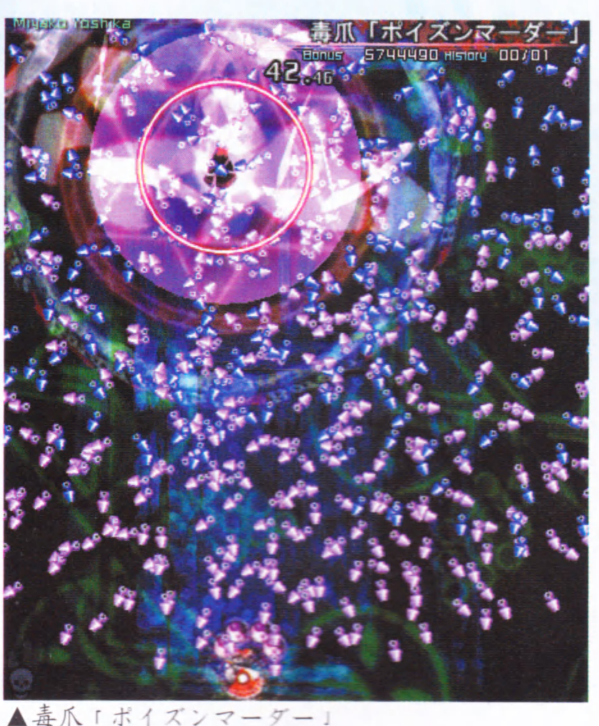
▲道符「タオ胎動」

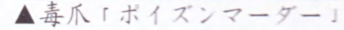




近一步，这也就是为什么多多良小伞会向前来解决异变的人们求助的原因，因为她的存在，多多良小伞连原本的安身之地都住得不舒坦了。而且墓地里本就有许多的灵体，加之在『东方神灵庙』中出现的神灵，宫古芳香有着吃不完的“大补品”，作为一个攻击性极强的妖怪，宫古芳香的符卡却有着回复的名字，比如回復「ヒールバイデザイア」便是她在受到攻击之后通过灵体来恢复自己，最直观的表现就是攻击更加强大，在这其后的符卡毒爪「ポイズンレイズ」、毒爪「ポイズンマーダー」、毒爪「死なない殺人鬼」就体现出了作为僵尸的可怕，利爪划破空气的声音令人不寒而栗，而且除去力气够大和可以吞噬灵体来进行恢复之外，更为可怕的是如果被她咬到的话就会变成僵尸。对于外界人来说这并不陌生，在诸多艺术作品中便已经对这种遭遇描述得淋漓尽致，虽然不知道稗田阿求是否有询问过天才药师八意永琳，但若是被宫古芳香咬到似乎就没有挽回的余地，最终都会变成僵尸而丑态尽显。因而她是一个极度危险的妖怪，就算没有什么事情也会发起攻击，这应该是一种本能的表现，所以不应该贸然靠近她。但俗话总说得好，世上无完美之事，有好处必有坏处，失去灵魂没有自我给芳香带来了超越极限的能力，但同时带来的副作用就是几乎没有思考能力，有着“思考回路和上个时代的电脑处于同一水平”这样的形容，说得直白一点就是变笨了，做什么事情都是一根筋的，只要稍加动脑就可以轻易躲开她。而且变成僵尸虽然力气和耐力得到增强，但是移动力却大幅度下降，『东方神灵庙』中记载着她的身体“非常僵硬，关节部位无法活动，不能正常走路”，因此如果灵活一点的话，就可以避免她的攻击。这一点在她的弹幕中表现得非常形象，虽然密集但是速度却并不快，想要躲避并非难事。所以，没有自我的她虽然危险，但是却并不像想象中的那么可怕。

但是，再怎么强大的力量，也无法掩饰她只不过是一具尸体的事实。她已经死了，在很久很久以前就死了，久到究竟是在哪个时代就死去，恐怕只有霍青娥才知道。她的相貌很年轻，身体表面也没有什么瑕疵，稗田阿求在问过懂得医药的人之后推断是死于毒杀。但她曾经是何许人也，为何会被以毒杀的方式结束生命，宫古芳香这个名字是不是她原先的名字，如果不是，她姓甚名谁，来自何方，恐怕就连霍青娥都不得而知。她是霍青娥来到日本之后，在当地所制造的僵尸，日本人这个国籍恐怕是唯一可以确定的，而且也不像是幻想乡出身，现在的幻想乡中没有记得她的人，她甚至都不是一个孤魂野鬼，因为她的灵魂早已经不在她的身上，现在的她只是受霍青娥术法的驱使而活动的尸体，真正的“活死人”。记忆是埋藏在灵魂深处的，灵魂不在了，记忆也就从肉体里消失了，即便复活之后所做的一切也只是遵从命令，还有本能。或许从这残存的本能身上，可以稍微的推断一下她的过去。霍青娥的操纵是通过额头上的符咒来完成的，当符咒撕去的话，她就可以暂时的从霍青娥的束缚中解放出来，回归到最原始的状态。通过『东方求闻口授』的记载可以得知，稗田阿求曾在墓地空旷地上看到她呆然的站立着，口中念着诗歌，完全不像是一个僵尸应有的行为。在铺满了飘落的红叶的地上，一个毫无生气的妙曼少女在咏唱着古老的诗歌，此情此景，只有刻画在纸上的图像才可以完全的诠释。任何一个熟知她的人看到这样的一幅场景，除了会被感到些许的惊讶




▲毒爪「ポイズンマーダー」



▲毒爪「ポイズンレイズ」



▲毒爪「死なない殺人鬼」



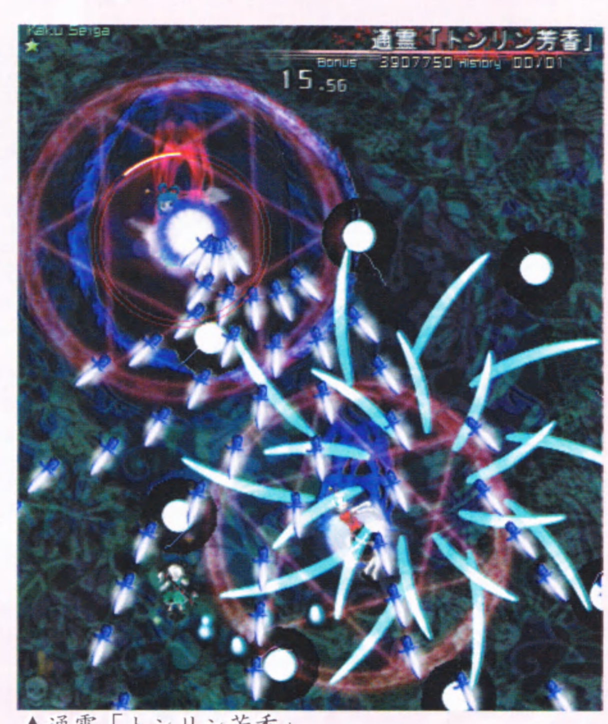
▲回復「ヒールバイデザイア」



▲降霊「死人タンキー」



▲入魔「ゾウフォルゥモォ」



▲通霊「トンリン芳香」



之外，恐怕还会被这种诡异的魅力所吸引吧。稗田阿求认为这是因为她还残存着一些生前的记忆，但这也说不上是记忆，因为按说她的记忆早已经随着她的灵魂离开，若非要说的话，也许是身体的“印记”，也就是本能。这或许是她生前，也就是灵魂还在她身上的时候，她最常做的一件事，伫立着朗诵诗歌。或许她曾经是一位大家闺秀，不谙世事却颇有才华，整日沉醉于琴棋书画，也许可以与那位貌美如花才华横溢的歌姬小野小町相媲美；又或者是一名出身贫寒但却有着理想抱负，不输男子的早熟少女，终日吟诵诗词歌赋，只为有朝一日可以出人头地，光宗耀祖。因而在年纪轻轻就死去的她的身上，留下最多的便是这种行为的痕迹。现在的她或许早就不知道这样的行为代表着什么意义，只是依靠着身体的本能在重复着生前的一举一动。她的悲伤往事，她的沉痛过去，都尽附在这些美丽而古老的诗歌之中，一遍遍的诉说着曾经所拥有的记忆。只是她自己再也不知道其中的含义，却更加的凸显出她那令人扼腕叹息的身世，闻着伤心，听者流泪，她的过去也只能通过这种零星的行为来表现了。

即便如此，现在的宫古芳香也可以说是快乐的，因为她不知道自己的痛苦是什么，也不知道痛苦的含义是什么，现在苏醒于此的她只是霍青娥所制作的一件道具，但霍青娥却在无意间赋予了她第二次活着的机会，不是生命，而是活着的机会。她没有过去的记忆，但从现在开始可以有新的记忆，她应该会记得霍青娥的好，作为尸体本该会不断腐坏，无法长久保存，霍青娥不仅让她重新睁开了眼睛，更通过咒语给予了不会腐坏的肉体，让自己拥有再一次动起来的机会。如果没有霍青娥，灵魂离去的她肉体也会化为尘埃，什么都不会剩下，既无法守护大祀庙也无法吞噬灵体，更不会有机会再次以本能重现生前的记忆。因而可以这么说，即便霍青娥不以符咒控制，她也依旧会遵从霍青娥。

俗话说滴水之恩当以涌泉相报，芳香恐怕再也不会知道这句话的含义，但她会用自己的本能来分辨自己的选择。因而在许多的二次创作之中，宫古芳香常常会健忘，但惟独会记得自己的主人是霍青娥。这种长久以来建立起来的关系早已经超脱主仆的束缚，霍青娥或许不会给予宫古芳香什么人权，但是同为“死而苏生”的存在，最低限度的芳香也是她无可取代的宠物。对于霍青娥来说，内心中那份失去了一切至亲之人的空洞，或许也正在逐渐被宫古芳香所填满，只是这样的感情，外人是永远也无法觉察也无法理解的。



結語 EPILOGUE

霍青娥和宫古芳香，两个人都是失去了许多的东西，却又得到了许多人穷尽一辈子也得不到的生命。对于霍青娥来说，活着的意义就是能够按照自己的心意而存在，过去的一切早已如浮云，只需当下逍遥快活。而对于宫古芳香来说，活着代表了什么，她并不知道，但她知道无论前面有着什么样的艰难和困苦，她都会无所畏惧的守护着霍青娥，因为这是什么都不记得的她在再次睁开眼之后所看到的第一件事物，这是她的宝物，任何人都无法从她的手中夺走。她们没有相同的过去，却有着相同的经历，跨越了死亡的领域而在一起的两个人，将会在一起扶持着走向未来，即便这个未来不尽相同，但却也是她们对“生命”所讴歌的最高的颂赞。因为她们比任何人都更清楚的认识到，重生的条件是什么。▲



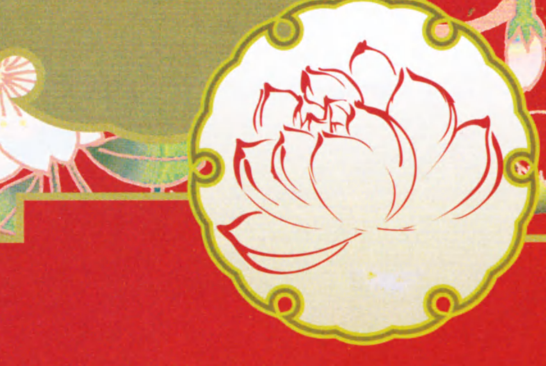
——专访半次元人气coser 红叶之祭礼

■责编 / 如月千华、白石 ■美编 / ASKI

西之魔女爱魔法



所在地：广东广州
星座：处女座
本命角色：没有
最近在看的动漫：东京喰种，月刊少女野崎君，黑执事马戏团篇
半次元个人主页：http://bcy.net/cn109214



半次元：红叶你好！请先跟大家打个招呼，自我介绍一下吧～
大家好，我是红叶，是家住广州的COSER。一个很喜欢混B站看游戏实况，喜欢nico唱见，喜欢收集魔法少女系周边的女生。希望大家也能喜欢我的作品，谢谢=￣ω￣=

半次元：很多小伙伴都炒鸡喜欢你这套『ZONE OO』的冲野真夜子COS~西之魔女美如画>////<为什么会想要出真夜子呢？
因为喜欢！！

半次元：这次作品的构图和色调有一种古典的插画感，既唯美又很特别！您是如何设计出这样的构图和色调的呢？～
这个都是摄影师莉莎的功劳，其实场地和道具什么的都是摄影师推荐的，后期也是莉莎后期的，这次私影那么成功都是多亏了莉莎和摄影师棱镜的帮忙。我是后期白痴来的……

半次元：作品大概准备了多长时间？准备过程中最纠结的是哪个环节捏？
准备好像用了两个星期左右，纠结就在在淘宝找那个洗地刷，因为找和很久都找不到合适的，最后还是买了回家喷颜色。

半次元：有没有长期合作的CP、摄影、STAFF？请向大家介（xiu）绍（xiu）一（en）下（ai）吧233333
长期合作CP就是小哀啦，摄影师的话是莉莎和棱镜～

半次元："红叶之祭礼"这个CN名特别有意境美呢～有什么由来和含义么0v0？
因为我喜欢林原惠，当时TVB播『碧奇魂【种子特务），ED是林原惠唱的这首歌，我的名字就是这歌名了，当时很喜欢～

半次元：第一次出COS的角色是？最有成就感的一套COS是？
第一次是中学同学缺人上台所以才找我的，



我也忘记了是什么角色了……只记得是『Di Gi Charat』里面的某一集的猫星人……
最有成就感的话应该就是这套真夜子了，因为很多人都喜欢～

半次元：觉得作为一名 Coser 最高兴的事情是?
学到很多事情啦，例如化妆技巧之类的 2333

半次元：作为一个魔法少女厨，红叶最想拥有哪个魔法少女的能力呢?
小樱的库洛卡能力！！

半次元：平时的兴趣爱好是什么？大致是怎么分配自己的业余时间呢～
最喜欢有事没事逛 B 站和淘宝，我是不是规定自己什么时候做什么的，喜欢做就即刻去做～

半次元：游戏宅的妹子真得很少见！红叶的本命游戏有哪些呢？请尽情地向大家卖安利吧！

其实现在很多妹子都是游戏宅，只是网游宅而已，我是单机宅！只看不玩的，原因就是手残。最爱就是鬼泣，战神，猎天使魔女，零和以撒。最讨厌玩的就是网游！

半次元：是喵派还是汪派！理由是？
都是，我很喜欢动物的，没有说特别喜欢什么动物～

半次元：喜欢什么类型的男孩子呢？
要高的，大概 175 以上，之前是定位 180 的……但是很多人都说太高要求了……然后就是对我好，专一，不介意我蠢和懒，不要要求我改变什么就行了～2333

半次元：有什么想对支持你的小伙伴们说的么？
谢谢你们一直以来的支持，不介意我懒蠢傻，1 年才出 2-3 个 cos 而已～▲




天赐“圣水”

神授“乳香”



■文 / 完蛋的国王 ■责编 / 如月千华 ■美编 / ASKI

HOW KOMORIKE



——こもりけい是这样炼成的（上）

KEI WAS TEMPERED

> 西历 1996 年，人间疾苦，民不聊生。天帝降使者与人间，曰ぢたま（某）氏，赐万民以圣水，言能治百病，著典籍『聖なる行水』留于人间。后有布道者曰こもりけい氏，承ぢたま（某）之衣钵，以圣水泽万民。
>
> 又，西历 2008 年，こもりけい仕于 Ricotta，作『公主恋人』。初，万人空巷，坊间无不歌颂こもりけい之神来之笔。因画中女子各个搔首弄姿，丰乳肥臀，故谓之以神授乳香，传于世人。
>
> ——『剑桥日本史·现代卷（第 10 版）』

AN ODDBALL GALGAME COMPANY

こもりけい这个名字相信很多人都听说过，即使不会念，但只要一提到“放尿大师”“失禁天王”这样的名号，脑海中自然而然就会浮现出こもりけい的画作来。こもりけい多年来一直在同人圈以其“一招鲜”吃遍天下，所向披靡。2008 年自其入主 Ricotta 以来，在商业作品方面的成就也很引人注目。至今发售的两部游戏『公主恋人』和『少女骑士物语』都在发售后大获好评，并双双改编成了 TV 动画，在短短几年内让更多人接触到了こもりけい的作品及其魅力。今年こもりけい终于发行了入行十几年来的首部个人画集『Pure Fetishism』，上市以来销量飘红，基本已经脱销。等了这么多年，笔者也终于有机会好好写一写这位很多人心目中的大神了。

古怪的 Galgame 公司



2007 年，一家名为 Ricotta 的 Galgame 厂牌横空出世，次年便以处女作『公主恋人』惊艳业界。该作不仅游戏大卖，作为毫无背景的新面孔竟能跻身年度销量榜前 15 位，而且 2009 年播出的改编 TV 动画同样人气爆棚，甚至于 2010 年逆移植回里番，推出了两卷 18 禁 OVA 动画。人设画师不是别个，正是当年以 TONY 名作『空之色 水之色』而名动寰宇的黑田和也。得闻此讯的十乡八寨父老乡亲们无不奔走相告，相拥而泣，一时间大江南北撸成一片，不禁教人啧啧称奇。但当人们开始关注并研究 Ricotta 的底细时却很快发现其古怪之处。原来从 2007 年创立至今的 7 年时间里，Ricotta 实际上只开发过两款作品：『公主恋人』与『少女骑士物语』，相比于其他靠推陈出新的产品线过活的同行，倒更像是少数大手公司那样游刃有余。除此之外 Ricotta 的主要 STAFF 阵容也出奇的稳固，品牌并不讲究新鲜感或名人效应，こもりけい自品牌创立以来稳坐人设画师之位，作品虽然稀少但曝光率着实不低，其画风已无愧为 Ricotta 的颜面，但こもりけい此前亦并非什么业界大腕级人物，他的名气完全是跟随着 Ricotta 的品牌一起水涨船高的。那么，这家以意大利奶酪品种为名称的新品牌究竟有何资本敢如此行事呢?

在谷歌上搜索 Ricotta 的名称，很容易就能查到其所属的母公司名叫 QUALITY CONFIDENCE 株式会社（以下简称 QC 社），公司信息显示其注册时间为 2007 年 9 月，资本金区区 100 万日元，这笔小钱大概只够在东京开一间小餐馆，恐怕远不够开发一部 Galgame 的成本，但单纯从注册日期看却与 Ricotta 的创立时间相符。然而 QC 社的神奇之处就在于，不仅以如此少的资本金支撑起了 Ricotta 的游戏开发团队，并且还另注册了一个名为 COMFORT 的游戏品牌，专营工口 Galgame 的家用机移植业务。稍有常识的人都知道，新游戏的开发和游戏的移植都是技术活，并非搞搞代理，搬搬砖头那么轻松，没有一个可靠的开发团队支撑的话就根本无从谈起。而养人恰恰又是很烧钱的，况且这年头烧了钱也未必能招到靠谱的团队，于是小本经营的 QC 社越发显得神秘而古怪。





不过维基百科 Ricotta 条目中的一句话却引起了笔者的注意，据说另一 Galgame 品牌 etude 同属于 QC 社旗下，虽然在 QC 社官网上查不到任何相关信息，但笔者认为此言可信。

稍微扯点题外话来简单介绍下 etude 的来龙去脉。etude 是一个有着十年以上历史品牌，确切成军时间不详，但不会晚于 2001 年，最早时应该是介于同人社团和商业公司之间的一种松散的存在形式，成员可能各有副业，否则不可能悠闲地花三年时间精雕细琢一部出道作。2004 年 etude 发售了第一部作品『巫女舞』，反响并不算热烈，只是当时主创团队中负责原画的植田亮和脚本写手之一的健速都已经在其他热门作品中崭露过头角，才靠着一点名气让一部分玩家勉强记住了 etude 的名号，然而这也只不过是短暂的。因为 etude 的第二部作品直到三年以后的 2007 年才再度出现在玩家们的视线中，三年的时间足以让喜新厌旧的 Galgame 玩家忘掉一个半红不黑的新品牌。etude 一年才更新一次官网，也几乎不投放媒体广告，以致于绝大部分的人都以为 etude 肯定是在悄无声息中关门大吉了，2007 年的诈尸反而引来了不少好奇的眼球。第二作『そして明日の世界より』由健速亲自企画并执笔脚本，搭档植田亮的原画。不俗的品质总算为品牌留住了第一批忠实玩家，也有人暗自赞叹 etude 的韧劲，并开始关注健速 × 植田亮这对搭档的其他作品。后来 etude 又在 2010 年推出第三作，差点让人误以为这个品牌莫非不卯足三年就不发新作还是怎的？之后 2011 年又出现了第四作似乎打消了玩家的疑虑。玩家发现尽管 STAFF 表里已经没有了健速的名字，但植田亮好歹了全勤了以上四部作品，无疑成为 etude 独一无二的招牌画师。这。可以说是 etude 最显著的一个特点。

其实就在 2006 年 etude 还在为第二作的难产而苦斗之际，玩家却得到了 etude 新设立了姐妹品牌 eufonie，并很快在同年 11 月推出处女作『カラフルアクアリウム』的消息，此后这个品牌大约也以三年为周期缓慢得更新产品线。迄今为止发售过三部完全新作和一张 FD，不可谓不低产，但 eufonie 实际上是另起炉灶，使用了完全有别于 etude 的制作团队，其中有一个人的名字最终与日后的 Ricotta 联系到了一起，那就是『カラフルアクアリウム』和『公主恋人』共同的脚本作者尾之上咲太。

尾之上咲太此人是 Galgame 业界的一个“流窜惯犯”，生涯大概为不同公司的 20 多部游戏执笔过脚本。尾之上和健速是完全不同类型的两个写手，前者笔风平庸而踏实，参与过的大都是『恋姬无双』、『かみデレ』等等女性角色一大堆，靠卖人设而活的萌系题材；后者恃才傲物，常以文青自居，尤其在 2006 年与丸谷秀人合写的『遥かに仰ぎ、麗しの』勇夺 2007 年度“美少女游戏大赏”的总冠军、最佳纯爱系作品、最佳脚本三大奖项后，更是不会再把 etude 这座小庙放在眼里，拂袖而去搞逼格更高的轻小说创作去了（讽刺的是若干年后健速的





『六叠间的入侵者』竟也沦落为恶俗的卖角色废萌作）。Galgame 业界的知名写手大抵就分为这两类人，所以如果我是 etude/eufonie 的老板，恐怕在权衡原画和脚本孰轻孰重的问题之后，也会得出脚本写手难伺候，不如找一位画功好的人设画师来得靠谱的结论。事实上，无论是 etude/eufonie，还是 Ricotta 多年以来都一直在贯彻这么一个用人宗旨。联系到以上叙述的历史和 QC 社的成立年份，大概在 2006 年前后，这一部分新加入的资本就掌握了 etude 的经营实体，并试水了新品牌 eufonie，意犹未尽的是还利用一部分现成人手在 2007 年另创新品牌 Ricotta，最终三股人马合到了一起，加上后来为家用机移植业务而创立的 COMFORT，四位一体组成了现在的 QC 社。刚才也说过 QC 社的用人方针是重原画而轻脚本，制作人对于原画师的人选并不拘泥于名气和出身，比如植田亮虽然出道于业界老铺 F&C 社，但刚开始时也并不为人所熟知。eufonie 启用过的两位画师木场智士和立羽的情况也大致相当。以上三位画师都是画风有特点，名气不算大的实力派干将，还有一个特征则是都在同人领域混得风生水起，有强烈的表现欲和创作热情。

以具备上述这些条件作为延揽原画人才的理念，QC 社最终为新创的 Ricotta 觅得的原画师就是こもりけい。



弱弱的**笔名**与大胆的**画风**

こもりけい的生年不详，琦玉县人士，据推测应该是 70 年代末 80 年代初生人，与笔者年龄相仿，亲切感油然而生。笔名是こもりけい在开始同人创作之时才正式取的，其中“けい”是他的本名，汉字写法很多，可以是启、计、圭等等十几种，发音取自其本名。こもり则有子守、小森两个写法，据本人的说法是，想用一个低调点的，听上去弱弱的姓氏（快给日本全国姓子守和小森的人道歉），于是就决定为こもりけい。こもりけい童年时代的经历乏善可陈，也有访谈说他从小学时代就开始画『SD 高达』『魔神英雄传说』里的角色云云，基本都是扯淡，这类即视感在笔者写过的上百个画师里随处可见。在最新披露的こもりけい画集里的长篇访谈中，他的成长史才通过他本人之口娓娓道来，笔者选取部分以飨读者。

看着现在こもりけい的画功，大概根本无法想象他是从大学时代才开始学画的，看来 redjuice 这样的异类在圈子里还是能找到几个经历与其相似之人的。确切地说こもりけい的绘画生涯始于高中毕业以后的一段浪人时期。浪人，顾名思义就是没考上大学的复读生。浪人的生活有多苦逼，浪人如何不受社会待见的现状笔者在很多日本当代作家的文字里得以窥见，可以说是一个社会问题。浪人的生活中只有“补习班”，没有任何娱乐的权力，所以普遍心情苦闷，苦闷的人往往会向二次元世界寻求精神慰藉，赤松健因此画了『纯情房东俏房客』来安（ma）慰（bi）宅男，而我们的こもりけい老师当年也是这样走上宅道的。他说他原本想当个精英公务员，努力工作改造日本。

后来こもりけい通过努力考上了大学，原本以为自己会毫无悬念的加入大学的漫研，谁料命运的分歧点在这里就已经悄然展开。一个要好的学友因为参加了电脑研究会而经常找机会向他布教，布教的工具是什么？不用猜也知道是美少女游戏。当时的こもりけい宅资历太浅，根本挡不住 Galgame 的毒害，没多久就沦陷了。美少女游戏对他的影响是如此的根深蒂固，以至于こもりけい至今都还是一个纯粹的 Galgame 人设和原画师，偶尔画的插画也是为游戏而作。

WEAK PENNAME BUT DARING STYLE



▶1999年的同人志『PNEUMA』的封面绘，一窥こもりけい大学时代的画风

日本大学里的漫研和电研之间的恩怨情仇在名作『现视研』里有诸多精彩的描写，现视研到后期实际上就是一个电脑游戏玩家与Coser组成的集团，与以正统OTAKU标榜的漫研互相抬杠，打情骂俏。虽然漫研主攻漫画，视Galgame为邪道，而电研也以“正义使者”自居，但讽刺的是两者最后殊途同归，都拼命搞同人创作。加入电研没多久，こもりけい就被学长拖入了同人志的创作团队，分配到的任务是画画，据说是こもりけい自告奋勇的结果。こもりけい那莫名其妙的自信来源源于他高中时代看过的一部动画『Macross7』，那一年他第一次被一个男人的神技所折服，当然那个人不是鬼畜河森，也不是机设宫武一贵，而是动画版的人设桂宪一郎。现在还会偶尔看到有人评价こもりけい的画风里有桂宪一郎的影子，看来因缘是从那个时候就已经结下来的。桂宪一郎早年乃是里番界赫赫有名的人物，其画风颇带色气，从不忌讳在作品中加入香艳镜头，对女体的绘画很有心得。但照此就认为こもりけい那群大学生一上来就是冲着袒胸露乳的18禁同人本去的那就大错特错了。こもりけい人生中发表的第一个女性角色竟然是『魔卡少女樱』里的小樱！访谈中聊到这一节时作者本人都表示有点难以置信，他说那时候根本不关心什么大胸脯妹子，就是喜欢画搓衣板体型的小女孩。看到这里笔者默默翻了翻画集前面的那些金发巨乳妹，只能“呵呵”了。

大学一年级的夏天こもりけい跟随学长去体验了一把Comiket，那次他所感受到的震撼笔者是可以理解的。回来以后他找了两位同伴共组了一个同人社团，名字就叫“けもこも屋”，第一次填写提交了参展的申请表，当时写的本子题材是Leaf社的『痕』，社团报名头像画了里面的女主角柏木枫，16岁黑长直贫乳天然运动系少女。想不到同年冬天运气极佳的こもりけい竟然抽中了，但秋天的时候COCKTAIL的名作『With You』发售，移（ba）情（diao）别（wu）恋（qing）的こもりけい就果断放弃了『痕』，而选择了『With You』里的伊藤乃绘美作为新的创作对象，当然后者150cm的身高、78的胸围、以及病弱的设定也完全符合こもりけい的审美。那个时期的他大概是有点恋童癖的，哦不，应该叫萝莉控才对。不过こもりけい等人兢兢业业的创作态度是很值得钦佩的，一个才接触二次元绘画一年的新手就敢于挑战

16页的漫画本，而且虽然是很入门级的copy本（指自己打印并装订的同人志，而并非由印刷厂印制），封面绘却毫不含糊，甚至可以说是本子的一大卖点。区区三个人，就这样没日没夜赶工，终于在冬季Comiket前制作好了50本copy本，结果竟然以完售而圆满告终！

こもりけい画的封面绘无疑是奏效的，现在网络上能查到的けもこも屋最老的同人志是1999年9月在SC05上发表的同人志『PNEUMA』。当时距离こもりけい同人出道还不满一年，大家感受下他那时候的画功，看得出对角色体态的掌握还显稚嫩，毕竟不是科班出身，作画技法不正规，但五官和发型已经画得很像模像样了，画风仿的都是当年的大腕，桥本タカシ、七瀬葵、みつみ美里等。一个学画画才一年多的人能把业界大腕的画风模仿到七八分像已经非常了不起了，况且还自己编自己画同人漫，居然还能完售。想当年七瀬葵、みつみ美里这些女王女帝出道时的情形也不过如此，笔者写过的画师里多得是首战Comiket铩羽而归，本子只卖出一两本的，可见圣战之残酷性。



▶こもりけい曾经的女神，『With You』女主角伊藤乃绘美，当时其画风是完全正统的F&C系

HOLY WATER FALL FROM THE SK

天降"圣水"

封面绘的好坏固然重要，但如果天真的认为只靠封面绘画得好就能本子完售那也未免图样图森破，说到底けもこも屋的本子初战告捷靠的还是吸引人的内容。那么这里问题就来了，こもりけい的笔下什么最强？那当然是"圣水"啦！圣水，学名为尿液，俗称小便，こもりけい自己美其名曰"水分"，是人类和脊椎动物为了新陈代谢的需要，经由泌尿系统及尿路排出体外的液体排泄物。圣水这个梗的来历是著名漫画家，『kiss×sis』『魔力充电娘』等漫画的作者ぢたま（某），此人在1996年作为工口漫画家出道时发行过一部叫『聖なる行水』的单行本，专画各种失禁放尿镜头，甚至发展到笔下作品每次必放尿，放尿必失禁的程度，令业界大为震惊。ぢたま（某）虽然不是业内第一个以放尿作为性癖的漫画家，却是最早因此画出名的一个，所以其代表作从此就以"圣水"之名流传了下来。李时珍曾在『本草纲目』里写小便能入药，神州大地不少地方自古也有饮童子尿的习俗，但笔者是没尝过，能不能药到病除，延年益寿不好下定论。但笔者可以肯定圣水对于某些宅男来说确是精神层面的一剂良药。

こもりけい接受ぢたま（某）的布道较早，因为早在其第一部同人志里就已经有放尿的内容了。以当时的世道和氛围来说，こもりけい够大胆前卫的。他曾说『聖なる行水』至今放在他书架上最显眼的位置，乃自己的"圣经"，隔三岔五会翻开来看看，总是不禁感叹"ぢたま（某）真乃吾人生导师，怎么都无法超越呀！"为什么说こもりけい够大胆？90年代末是工口漫画蓬勃发展的时代，因为动画行业受到宫崎勤事件影响，好几年都没缓过来，很多人才都涌到了漫画界和美少女游戏行业里发展，以靠画工口漫养活自己的人越来越多，琢磨新题材新表现形式的人也多了起来，不仅是失禁放尿，现在早已成为标配的腔内画面和啊嘿颜也是当时发明出来的。不过20世纪末的Galgame业界仍旧是纯爱系游戏的天下，绝大部分作品没有跳出恋爱模拟游戏的窠臼。纯爱与重口味猎奇原本就是互相冲突的，跟妹子好好谈个恋爱，怎么会让妹子尿裤子呢？简直超现实主义嘛。こもりけい玩的还都是超级正统的纯爱系Galgame，像什么『With You』啦、『Comic Party』啦、『水月』啦、『L的季节』啦。俗称的恋爱ADV亦即恋爱冒险类游戏，核心元素有



二：恋爱和冒险。目的是谈恋爱，过程是大冒险。但让玩家跟妹子玩 SM，玩到小便失禁，那就不是什么大冒险，而是耍流氓了。所以过去那些 Galgame 开发人员压根就没想过那些五花八门的 PLAY，现在的 Galgame 变成这个样子都是受拔 GAME 邪道的影响所致。碰巧こもりけい就是个邪道派。

在こもりけい创作同人漫画的最初几年里，其个人风格和性癖取向就已经在短时间里很快形成并成熟了，所以在こもりけい的职业生涯中并不存在适应期、过渡期这么一说。他是画了几年同人志后直接被工口漫杂志看中找去画短篇，然后又被 Ricotta 挖角做了游戏原画师，一直在画十八禁物，而且还都是正统的恋爱 ADV，不信去看『公主恋人』和『少女骑士物语』的类型介绍。こもりけい既然一开始就奉『聖なる行水』为圣经，那么就必然会一直坚持画放尿情节，此乃性癖之一。但其早年的另一个性癖就与现在大相径庭了，也就是上文提到过的贫乳美少女。こもりけい对 Galgame 的哲学是“纯爱与调教的二元论”，他认为调教也是纯爱的一部分。给他的二次元世界观施加了重要影响的便是 Leaf 社的『痕』、F&C 社的『Natural』这样的异色作品。暴力是贯穿『痕』整部作品的一个核心元素，こもりけい跪舔的女主角枫就被设定为一个能徒手把 6 个小混混送进医院的超级女汉子，而『Natural』的男主角是一个有暴力倾向的男教师，一个接一个推倒自己的女学生，从该作开始的整个 Natural 系列都视为调教神作。慢慢的越来越多的玩家开始接受重口味的恋爱 ADV，一向精于此道的 Elf 也是在 20 世纪的最后 3 年里迎来了巅峰期，业界风气可见一斑。可以说こもりけい大胆的同人创作是具有一定前瞻性的。至于こもりけい早年对贫乳少女类型角色不明原因的痴迷到 2002 年时就基本上告一段落了，其契机是 02 年 F&C 人气大作『水月』的发售。游戏人设画师☆画野朗的包子脸画风虽然极尽可爱之能事，却一样塑造了琴乃宫雪这样的经典御姐型角色，让こもりけい这样的萝莉控也不得不拜倒在其石榴裙下，很快叛变到御姐党那边去了。不过萝莉系角色在こもりけい身上残留下来的痕迹还是很鲜明的。本来嘛，一部以角色为卖点的 Galgame 就不会只塑造一类角色，贫乳、美乳、巨乳各种尺码的妹子的混搭才能博得更广泛层面玩家的青睐（个别被戏称为“巨乳村”“巨乳学园”的作品除外），所以我们后来在『公主恋人』和『少女骑士物语』里看到凤条院圣华、丽萨这样胸围 80 以下的贫乳女主角也不会感到奇怪，甚至可以说这些角色的人气并不在其他肉弹女主角们之下，毕竟こもりけい画贫乳也是很有一套的……

（未完待续）

微笑动画月报

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 稗田阿吃
■美编 / 塔里

ATTENTION
DVD 收录在光盘中
请对照观看
Check And Play !

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

10 月随着 MH4G（怪物猎人 4G）的发售，在 Nico 和国内都炸出了不少很久没有动静的游戏实况主，不愧是全民游戏啊（茶。Nico 这个月最大的话题自然就是各大新番的相继开播了，随着越来越多人选择在 Nico 观看新番之后，新番放送也成了 Nico 很重要的组成部分。而且国内也有越来越多的视频网站愿意购入正版动画来播放，虽然依旧有小伙伴嫌弃各大视频网站的播放器啦，嫌弃某些网站的翻译质量啦，但是总体来说，版权意识的加强对动画产业的发展无疑会是有巨大的好处。这一季新番，无论从前期调查还是后续播放来看，Fate 系列的新动画「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」都将是这一季的王者了。好了说回本月的正题，这次先从 P 主的新作开始，介绍两位很有特点的 P 主。

【初音ミク】オノマトペメガネ【ねこぼーろ（ササノマリイ）】

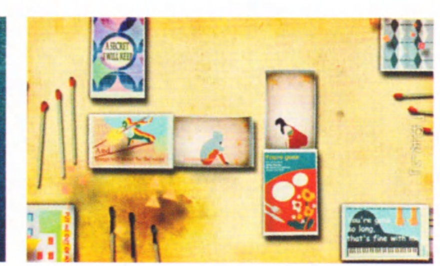
番号：sm24598974 作者：ねこぼーろ

国内拥有意译 + 音译组成的超可爱昵称“猫菠萝”的 Producer。这回的新作特殊之处是同时上传了本人翻唱的版本（番号：sm24599056），为即将发行的歌唱专辑预热。Nico 的 P 主们唱歌的也不少，也时常在自己的 Vocaloid 专辑中附加轨中加入本人演唱的部分，但是真要给自己翻唱版本出专辑的，就屈指可数了，我们熟悉的有ハチ（米津玄師），现在又多了ねこぼーろ（ササノマリイ），不过他本身这把略慵懒的嗓子真的很合适他自己的曲风呢！哦对了他还给自己的名曲『戯言スピーカー』唱过一个中文版（番号：sm24656151），来着（虽然发音不完美但是很难得啊）。





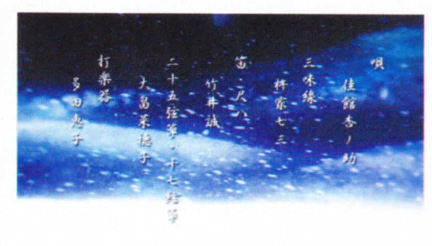




【佳館杏ノ助】邦楽版-Let It Go-を歌ってみた【杵家七三社中】

番号：sm23827044 作者：佳館杏ノ助、杵家七三社中

前几期就在提『冰雪奇缘』的这首歌，这部电影和其主题曲实在太红，以至于新一季的日剧中都能听到这首歌了。拿这个版本出来重点并不是为了说这首歌，而是为了说这个创作团队，特别是“杵家七三社中”这个团体，是一支全部由职业演奏家们组成的和乐演奏团体，团队内成员使用日本传统乐器如三味线、尺八、太鼓等，2010 年开始在 Nico 投稿各类的 Vocaloid 曲的和风改编版，常见现场演奏的录音投稿，如大热作『【邦楽 BadApple!!】傷林果（番号：sm15183453）』等，于是便总有人发出“职业演奏家怎么不干正事”的疑惑 ww 曾经本刊还介绍过他们团体和著名演歌歌手小林幸子的合作作品。其实这也算是一种现代和传统的新尝试，就像国内的“十二女子乐坊”，如果从传统演奏乐器和形式在青少年间的推广角度来说，无疑是很有意义的尝试手段。









NICONICO

NICO NICO

コナンにようかい体操第一を踊らせてみた

番号：sm24594799 作者：数学的帰納法

说了好几个月的“舰娘”话题，本月休整一回合，带来最近 Nico 上很红火的一个关于舞蹈的梗。『ようかい体操第一』是动画『妖怪ウォッチ（妖怪手表）』第一期的片尾曲，『妖怪手表』游戏、动画、周边等在日本小学生之间的风靡度大概可以媲美国内小学生间的『喜羊羊和灰太狼』(喂。『ようかい体操第一』在 Nico 有着大量衍生作品，如 recog 的『冤罪体操第一（番号：sm24478432）』、超大量舞蹈作品简直眼花缭乱，其中还有一件已达成百万再生的作品→笑容超可爱的舞见まなこ的版本 (* 艸 `*)（番号：sm24221153）。这里选取的是本月最热门的这一恶搞——论国民小学生侦探柯南如何跳舞 XD









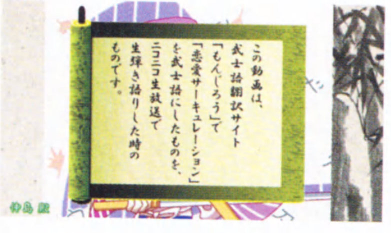
武士語で「恋愛サーキュレーション」を歌ってみた by たろう 16bit

番号：1412949252 作者：たろう 16bit

たろう 16bit 是一位比较全能的 Nico 投稿者，他投稿的“忙しい人のため”系列和“武士语”系列不知道有没有读者关注过，本名やまぐちたろう，在 Nico 上投稿过洋乐、动画歌曲、jpop 和 Vocaloid 的翻唱，偶尔也有原创曲投稿，以前月报中曾经介绍过他倒过来翻唱的『創聖のアクエリオン』（番号：so23981278）。“武士语”系列是个脑洞比较大的系列 www 简单地说武士语系统就是镰仓时代武士阶级在政治上占据优势后，逐渐发展出一些语言方面特有的措辞和表达方式，从而形成了一套特殊的语言系统，现在在日本还有专门的武士语转换网站。たろう这次选曲是曾经在 Nico 唱见版红透了半边天的动画『化物語』第十话 OP 曲『恋愛サーキュレーション』，也正是由于这首歌在大家心里都格外熟悉，才导致歌词改编成武士语后笑点格外突出 XD 另外本月唱见版还有二位备受喜爱的女唱见久违的新投稿——『【F9】星が消えた夏 ... 歌ってみた (5:15)（番号：sm24675715）』和ろん的『No Logic 歌った（番号：sm24682681）』，也一并推荐给大家。









【MEIKO】FLY AWAY【オリジナル】

番号：sm24607045 作者：仕事してP

仕事してP是一位非常有特点的和风P主，也是 Nico 的古参P主之一。2008 年 6 月开始在 Nico 投稿，大 Hit 作品『【MEIKO・KAITO】番凩【オリジナル】（番号：sm4794708）』至今仍是很多 Nico 众心目中的经典作品。由于仕事してP多使用 KAITO 和 MEIKO 进行歌曲调教而且质量颇高，所以也有“年长组 master”的美誉，近几年虽然投稿率不高且由于作品风格的限制再生率在 Nico 也不算出众，但是其在 Nico 众心中的地位可是毫不动摇的。本月新投虽然依然使用大姐 MEIKO，但是对仅关注过他和风曲的读者来说绝对会有新的感受。据说有评价觉得有点动画风 w 新曲对 MEIKO 的调教和乐曲整体平衡的把握真的很值得一听。





这期最后真想感慨时间流逝，转眼又快到了年末了，不知道大家对今年的年末 Nico 盘点有没有什么想法和要求？欢迎指教 XD 至于国内方面，十一长假期间如果有关注 AB 站的朋友，会发现有一些 Nico 唱见本人开始直接在站内投稿，而且好像有增长的趋势，如 DC、松下等。最后本月要恭贺我们熟悉的非常擅长替歌创作演唱的唱见 recog（mylist/15581663）新婚快乐，百年好合！那么我们下次再聊咯 (o´・∀・)ノ ハーィ▲

历史与虚幻夹缝中的战争寓言

THE ALLEGORY OF WAR

BETWEEN HISTORY AND PHANTOM

——『ALDNOAH ZERO』第一季完结纪念

■文 / 浅色回忆 ■责编 / 如月千华 ■美编 / ASKI



公元 1914 年 6 月 28 日。

这一天，萨拉热窝阳光明媚，一支豪华的车队正行进在市政厅前宽阔的大街上。道路的两旁挤满了观看的人群，其中既有车队主人的支持者匈牙利人，也有对其嗤之以鼻的奥地利人，当然更少不了满怀仇恨的塞尔维亚人。随着时钟的指针缓缓指向上午 10 点 45 分，车队的司机犯了一个不可思议的错误——在席勒商店前拐错了方向。于是整个车队不得不停下来试图掉头。而就在此时，狭窄的街道为刺客提供了最大的便利，一位 19 岁的塞尔维亚青年普林西普如幽灵般从街边一家不起眼的咖啡馆走出。在仅有几步的极短距离上，无论是反应迟缓的警卫还是车子上随侍的武官都无法阻止以可靠著称的勃朗宁 1900 射出致命的子弹……

之后发生了什么想必大家都已清楚，奥匈帝国的皇太子斐迪南大公在这天上午 11 时 30 分被宣布死亡。37 天之后，第一次世界大战正式爆发。借用时任英国外交大臣的格雷子爵的一句话来说："整个欧洲的灯火正在熄灭。在我们的有生之年将不会再看到它们被重新点燃。"

历史的偶然与必然
CONTINGENCY AND NECESSITY OF HISTORY

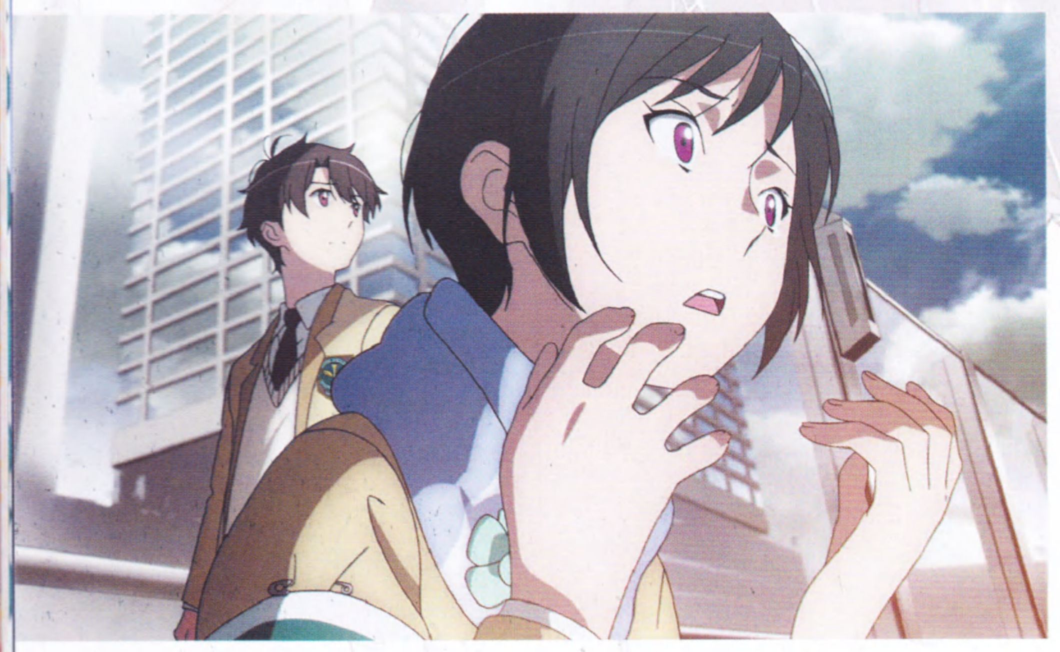
> 时间横扫一切，泥沙俱下，带来吉祥的同时也带来了灾难，在带来坏事之际也会带来好事。
>
> ——马基雅维里『君主论』

当虚渊玄在『ALDNOAH ZERO』的第一话中让飞弹拖着华丽的航迹，气势万千的炸掉火星公主艾瑟依拉姆的座车的时候。当故事的主角站在天桥上拿着显示着鸡蛋优惠的手机，一脸面瘫地说道："飞弹来了"的时候。其实屏幕前的笔者并没有太多的惊讶。因为这一切被安排的太具有致敬意义。早在前期宣传中，官方便特意强调故事的开始是在6-7月之间，剧情里也通过学生的对话暗示了公主在周六来访。而2014年的6月28日，这个恰逢斐迪南大公遇刺一百周年整的这个日子，又正好是个星期六。毫无疑问，没有人会相信这只是一个巧合，『ALDNOAH ZERO』用一场无可挑剔的开幕大戏，成功地把历史与现实杂糅在了一起。

那么，再让我们回头看看这段历史吧。无论是在100年前的真实历史中，还是在如今的动画剧情中。这场刺杀都是一条颇具讽刺意义的导火索。首先，作为刺杀的实际实施者，塞尔维亚大学生普林西普的目的是通过刺杀奥匈帝国的皇太子，来干掉"某些挡路的恶棍"，从而实现塞尔维亚人的统一。但实际的情况是，斐迪南大公作为皇储并不支持战争，反而还是一个略开明的鸽派人物。普林西普成功的刺杀实质上成了压死骆驼的最后一根稻草，奥匈政府里的鹰派在听闻皇储背刺后几乎弹冠相庆。他们终于找到了一个完美的开战借口。最终塞尔维亚被占领全境，直到一战结束才得以复国。同样，『ALDNOAH ZERO』里的火星刺客一行也是脑子不太灵光的代表。他们单纯的希望通过为伯爵服务而出人头地，却忘记了对方还有杀人灭口的选择。在命运的捉弄下，目的和结果往往落得南辕北辙。这种残酷的玩笑并非仅仅发生在个人身上，回到距离一战爆发还有37天的那个时刻。如果我们用上帝视角去审视整个欧洲的话，会惊讶的发现此时反应最快的既不是和这件事有直接关系的奥匈帝国，也不是塞尔维亚的保护国俄国，而是看似毫无关系的德皇和他的参谋部。

因为德国人从许多年前就开始制定争霸欧洲的计划，众所周知，德国人是最讲究条理和逻辑的。于是在他们的战争计划中，首先必然要考虑最糟的情况——与法俄双线作战。那么如果想在这种双线作战中胜出，德国唯一的机会便是集中兵力先击败法国，再依靠自身发达的铁路网在调兵到东线压倒行动迟缓的俄国，并且如果想要快速击败法国，就必须绕道比利时袭击法国人的侧后方（好吧，其实后来的二战已经证明了，就算他们干掉了喜欢投降的法国人，最终的结局也只会是个悲剧）。于是，一方面各国的外交大臣根本没有把死了个王储当做一回事，他们像过去的每一天一样，淡定地打着马球，参加着华







丽的宴会。另一方面，当俄国为了支持自己的保护国塞尔维亚开始全国动员的时候（其实俄国的本意就是恫吓奥匈，全国动员完全是由于其弱智的军事组织能力导致只能搞全国动员）。德国的战争机器便已经开始全力转动，他们二话不说便宣了法国，然后又直接进攻比利时。此刻可怜的法国人和英国人显然还没弄明白其中的逻辑关系——为什么斐迪南死了你要来与我和比利时死磕。但不管怎么样，第一次世界大战便这样轰轰烈烈地打了下去。并且其中最有趣的一点是，直到此时，行动迟缓的奥匈帝国和塞尔维亚还没有实打实地打上一场。

笔者在这里花费如此多的笔墨扯到一战，只是想说明虽然历史的大势的确是如教科书上写的一般有其必然性。但是这个必然性的发生过程，我们站在后人的视角全盘纵览时，却总是能看到其中的偶然、巧合甚至是愚蠢。就像 1914 年开始的那场战争，虽然每个人都相信这些国家之间必有一战。但没一个人会猜到一切会在 1914 年爆发。可换个视角去观察，我们亦会发现。从大局上看起来很愚蠢的决定，放到每个人身上竟然都有着异常充分的理由。比如斐迪南之所以选择 6 月 28 日这个不恰当的日子前去萨拉热窝访问（这一天是塞尔维亚的一个宗教节日，斐迪南选择这一天挑衅意味很明显）。一个很重要的理由是他想借此庆祝自己和妻子的结婚纪念日（恰好是同一天）。又比如在『ALDNOAH ZERO』的前两集中，如果公主在车队遇袭的第一时间就联络媒体。某伯爵的计划便无法顺利进行。但对于刚刚遇袭，下意识地认为袭击者是地球人的公主来说，又怎么可能贸然现身。而最初作战中地球军的惨败其实也在情理之中——15 年前的绝大部分作战都是在月球进行，能在那场爆炸中幸存下来的人大概寥寥无几。而作为长期处于动荡的地球政府来说，鞠户大尉的报告如果公布只会引起更大的恐慌。况且从官方的介绍上看，地球的机甲大部分时间都是在搞内部镇压。结合地球人口被火星人弄得死亡将近一半，还能积极地期待公主前来和谈这一行为分析。恐怕在故事开始的 2014 年，地球联合实质上依旧十分虚弱。在对轨道骑士的作战中表现出的外强中干的样子，也就不足为奇了。

同样，轨道骑士们看似杂乱无章的分散降落，以及肆意出击给主角送经验的打法实际上也与一战中的德国有着相似的行为轨迹——他们都把自己的战略建立在“我能赢”的基础上。然后当现实并不像他们预想



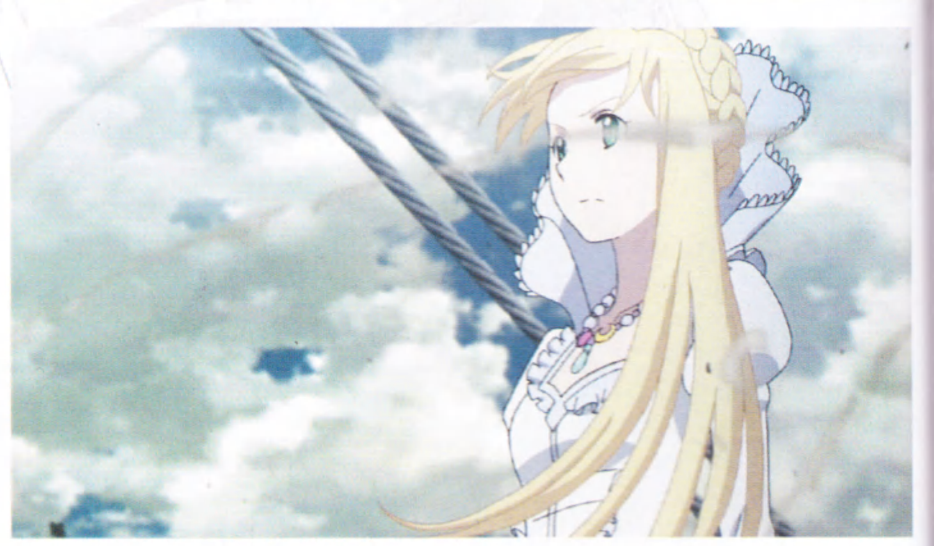


的那样发展的时候，所获得的结局自然格外凄惨。在一战中，德国人认为法国不堪一击，可实际上西线的拉锯战填掉了几百万的人命也没分出胜负。在『ALDNOAH ZERO』里，轨道骑士也认为地球人完全没有还手之力，然后伊奈帆就开着最普通的机体好好地给他们上了一课。

平心而论，『ALDNOAH ZERO』以历史为参照物的作用的确不小。作品中各方势力所作出的选择既符合其本身的利益，当这些行为交错在一起时又迸发出偶然性的绚丽火花。作品的故事性也就由此产生。同时，从量产机利用地形和技巧击败特型机，再到一些毫不起眼的小细节的安排。『ALDNOAH ZERO』的 staff 们从始至终都在试图营造这场战争的真实感。如果你在谷歌火星上输入火星骑士的机体名字的话，会发现大多数的机体都能找到相对应的地名。而这些很有可能就是这些领主和骑士的封地。另外在对付托尔兰时，伊奈帆使用的攻击防护罩接缝的战术正是从古至今对付全身盔甲的重装骑士的不二法门。而在与女伯爵机体的六条遥控手臂对抗中，发动机这个在机战动画中很少被提及的弱点被拿了出来。实际上玩过模拟空战的玩家肯定都知道，最快秒杀对手的方式自然是攻击对方的驾驶舱和发动机。

然而，一贯追求着战争的“真实感”的『ALDNOAH ZERO』，最终却倒在了最后的第 12 话上。从斯雷因意外启动塔尔西斯，到一头撞进 Aldnoah 控制室，再到伯爵比斯雷因先一步发现公主的一系列极为巧合的情节，让每一位观众都大呼心塞和不能接受。不过在这里我们先不谈这个结局的得与失，而是暂时把视线转向薇瑟帝国的历史。来看看 staff 到底是如何构筑『Aldnoah Zero』世界的基底的。





火星编年史 THE MARTIAN CHRONICLES

我们总是要在生产条件的所有者同直接生产者的直接关系当中，为整个社会结构，从而也为主权和依附关系的政治形式，总之，为任何当时的独特的国家形式，找出最深的秘密，找出隐蔽的基础

——马克思『资本论』





作为一部偏写实的作品，『Aldnoah Zero』与真实世界最初的分歧产生于 1972 年。在这一年登上月球的阿波罗 17 号本应是美国发射的最后一艘载人登月飞船。可在『Aldnoah Zero』的世界里，阿波罗 17 号的船员意外发现了隐藏在月球上的火星文明遗迹。在对遗迹进行发掘之后，他们发现了一个可以在月球和火星之间做到瞬间移动的装置。这个装置被命名为“hyper gate”。

就像发现新大陆之后的欧洲各国都暂时放下兵器共同奔向大洋彼岸的处女地一样。1975 年，美苏冷战结束，地球上的主要国家缔结了火星开发条约。同年由雷利加利亚・薇瑟・莱巴瑟博士带队。人类第一次正式向火星派遣了调查团。

在超越时代的传送门支撑下，20 世纪的人类向火星殖民这件事并不比我们 15 世纪的祖先在新大陆讨生活更艰难。与许多人所想的不同，火星某些地方的地表温度只是在 5 度至零下 15 度这样的温和状态下徘徊，另一些略微寒冷的地带最低温度也只是零下 50 度。既然 20 世纪的人类都可以在南极建立永久考察站，那么在最关键的距离问题被解决后。初步征服火星并非是不可想象的事情。再加上有不断发现的火星黑科技，到 1980 年，地球便大手笔地派出了火星一期开拓团共计 34 万人。





但是好景不长，仅仅两年之后，地球的这块宇宙殖民地就开始了独立运动。当年的雷利加利亚博士在研究中发现了失落的Aldnoah科技。出于独占这种强大力量的心理，雷利加利亚博士利用火星殖民地生活艰难困苦这一事实，成功煽动起开拓团成员对于地球的不满心理。很快，地球侧便失去了对有Aldnoah科技支撑的火星的控制。到了1985年，薇瑟帝国正式成立，雷利加利亚博士加冕为第一任皇帝，火星和地球的关系断绝，进入了对抗阶段。同年，为了应对火星独立的事态，地球各国也以联合国为基础组成了地球联合，但这终究只是一个松散的联合体。只能说初步达成了地球防务上的一体化。

于是历史上的美苏冷战转变成了地球与火星之间的冷战。并且这种对抗终究有一天会演变成热战。随着1997年雷利加利亚博士退位并且把皇位传给儿子吉尔泽利亚，地球和火星的关系也日趋紧张，在此起彼伏的恐怖袭击和刻意的引导宣传下，无论火星人还是地球人，都把对方当成了应该被消灭/奴役的存在。

1999年，厉兵秣马的薇瑟帝国向地球联合宣战。在技术上拥有绝对优势的火星军成功突入地球联合的月面基地，并且还有部分小队降落到了地球。可是在激战之中"hyper gate"失控暴走，引发的爆炸毁掉了半个月球和吉尔泽利亚的野心。史称"Heaven's fall"事件。

经此一战，月球的碎片大部分变成了环绕地球的小行星带，少部分坠入了大气层，发生的冲撞基本毁掉了南北美洲、澳大利亚和斯堪的纳维亚半岛，地球的人口在这一年锐减50%。由此，地球联合动荡不断，各地不断爆发大规模暴乱，直到2007年才逐渐稳定下来。同时火星方也没有占到什么便宜。皇帝吉尔泽利亚在前线战死，只得由雷利加利亚抱病复位管理帝国。并且既然传送门已经不在，薇瑟本土和地球前线的联系也一度中断。在这种态势下，和平成为了地球和火星双方唯一的选择。

随着第一次行星战争的结束，地球和火星又迎来了15年的和平期各自舔舐伤口。但就像第一次世界大战后福煦元帅所说的那句著名预言："这不是和平，这是20年的休战。"地球和火星之间的矛盾其实根本没有解决，等到其中的某一方重新蓄积起足够的力量后，战争必定会重新开始。果然，在『Aldnoah Zero』的开篇，我们便看到了艾瑟依拉姆公主遇刺。然后轨道骑士争先恐后大举入侵的一幕。

以上，便是用官网上和动画中的零散信息拼出的火星简史。然而在这三言两语就囊括了1975——2014的历史中，还有一些信息需要依靠我们自己去推测。其中最核心的一点便是——为什么在1980年被派上火星的现代地球人，在短短的几十年后，社会组织形式就退回了中世纪的封建领主制?

要解答这个问题，首先就要从领主这个阶层说起。中世纪欧洲的领主源于采邑制，采邑制最初是把土地和上面的农民一起作为采邑分封给有功劳的人，作为服兵役的交换，采邑一般供其终身享用，但不能世袭。我们再看看『Aldnoah Zero』中薇瑟帝国的基础，从艾瑟依拉姆启动丢卡利翁号的片段我们可以得知。Aldnoah需要通过一种近似DNA认证的手续才能运转，并且这道认证必须通过资格的持有人实际接触相关设备才能完成，无法做到远程遥控。在中世纪，有了土地才能有粮食和原材料的产出，有了农民才能有稳定兵源。所以土地和农民是权力的基础。而在荒芜困苦的火星上，人们的生存定然是维持在失落时代的Aldnoah科技上。所以谁能掌控Aldnoah，谁自然就握有权力。对于最初获得Aldnoah认证的雷利加利亚来说，因为Aldnoah科技并不能远程遥控，所以像漫画里的魔王那样做到彻底的独裁统治自然是不现实的。他只能

把手中的权力分配出去，缔造出“骑士”这个武装贵族阶层来和他共治火星。同时，在片中还有一个不易被发现的细节：除了雷利加利亚之外，所有出现的火星人，年龄几乎没有超过40岁的。以官方公布了年龄的两位伯爵来举例，扎兹巴鲁姆（棕毛）43岁，库鲁特欧（心塞）37岁。我们只需要做一个简单的减法，便可得知在1999年第一次行星战争时，扎兹巴鲁姆28岁，库鲁特欧才22岁。而1985年薇瑟帝国建立的时候呢？扎兹巴鲁姆14岁，库鲁特欧8岁还都只是孩子。所以我们很容易就能构想出官方信息中缺失的部分：在1985年地球和火星开始冷战之后，以吉尔泽利亚为首的激进派在青年一代中发展的很快。于是1999年与地球开战的时候。跟随吉尔泽利亚前往地球前线的自然大都是这一年龄的成员。并且我们还可以进一步推测，第一次行星战争中，对王室最忠心的骑士和最有经验的战士定然大部分随侍在皇帝左右（这其中肯定包括许多轨道骑士及其下属的父辈）。然后当这些人在“Heaven's fall”事件中损失惨重。失去了力量的王室便也无法钳制轨道上剩余的骑士。所以，即使在2002年薇瑟用运输船恢复了本土与轨道骑士的联络后。诸如扎兹巴鲁姆伯爵这样的37骑士也拒绝执行命令返回火星，而是无限期的滞留在地球轨道上。因为现在的薇瑟本土大概也拿不出征讨这些“叛贼”的军力了。

那么如此一来，故事中老皇帝的行为就很耐人寻味了。如果我们仔细梳理一下艾瑟依拉姆公主的行动的话，便会发现其中所存在的不自然。首先公主出访地球竟然除了小侍女和斯雷因之外几乎没有亲信（从有替身来看，警卫人员可能还是有一些的）。而后，她也不是直航地球，而是选择库鲁特欧伯爵的扬陆城作为中转点。准备如此不充分的出访，从艾瑟依拉姆的角度来说，我们尚可解释为公主过于理想主义了。但是对于40年前就在玩自立的老皇帝而言，他不可能看不到其中的危险性。并且不能忽视的一点是，从年表中体现的薇瑟国策的变动。已经足以说明老皇帝是个头脑明白的领袖。根据官方的资料，即使在2014年，薇瑟的人口也不足百万。以如此稀少的人口打算征服有几十亿人口的地球，还是在并没有绝对的技术代差的情况下简直是痴人说梦。不管老皇帝的最终目的是和平发展还是先蛰伏等待机会，暂时和地球维持和平显然是必要的。那么此时不听号令的轨道骑士又在蠢蠢欲动，如果老皇帝是个好人，那么他让自己孙女去冒险就是放手一搏，试图抢先一步和地球建立关系倒逼轨道骑士停手。如果老皇帝是个腹黑，那他这就是给轨道骑士送了一个开战的借口，以牺牲自己孙女为代价。一方面试出37骑士中到底谁还算保皇派，另一方面则是指望轨道骑士和地球两败俱伤，他伺机收回权力。当然，还有一种情况是他的确已经老糊涂了，并且被扎兹巴鲁姆伯爵控制了起来。如果是这样的话，扎兹巴鲁姆伯爵不急于向老皇帝复仇的理由便应该与Aldnoah的授权有关。很有可能当老皇帝去世的时候，他所授权的这些骑士的Aldnoah认证权也会一同消失。如果这个推断成立的话，那么OP最后艾瑟依拉姆用枪所指的对象也就不言自明了。（什么你说公主在最后一话被爆头了？拜托，如果艾瑟依拉姆真的死了，就算把老虚请回来，这剧本也编不回去了）

废墟中的落寞终曲
DESOLATE FINALE IN WASTELAND



> 任何民族在观察生活时所使用的镜片、所采用的视角都不同于其他民族。人们在观察事物时，也很难意识到自己是透过镜片观察的。任何民族都把这些视为当然，任何民族所接受的焦距、视点，对该民族来说，仿佛是上帝安排好的。
>
> ——本尼迪克特『菊与刀』



从上一章的历史设定里，我们可以看到『Aldnoah Zero』的世界观铺的很大，各方面的构建相对完善合理，可供剧情展开的点也有很多。然而从作品实际给予观众的体验上讲，『Aldnoah Zero』却是一部高开低走的作品。在作品的前三集中，观众的确可以从公主车队被炸，轨道骑士配合着泽野弘之的音乐空降各大城市等情节中感到些许好莱坞大片的味道。而后学生兵合力干掉看似无敌的火星骑士托尔兰，也算是比较不错的体现了真实的战争感。可接下来的发展便回归了我们在高达系列中已经熟悉到快要吐了的“一条船的战争”。前面的那些宏大的设定完全白费，尽管号称火星 VS 地球，尽管只是轨道骑士就多达 37 位。但实际露脸的反派两只手都能数的过来。同时，地球联合的待遇则要更惨一点，除了姐姐之外的正式军人存在的唯一作用便是在某个时刻变成尸体渲染一下火星兵器的强大，曾被观众寄予厚望的大尉直到最后都在与酒精和心理阴影做着斗争。

有人说这是因为虚渊玄在做完前三话的脚本之后就跑去搞他的假面骑士，都是后面接手的高山克彦不给力。也有人表示明明是监督青木英（苍井启）这货只拍过青春片和冷兵器武斗片，机器人和战争这种题材完全不是他能掌控的。但在笔者看来，『Aldnoah Zero』那不良的观众体验（尤其以 12 话为甚）并不能说是某一个 staff 的错。其根子上的原因在于日本文艺界的通病——格局太小。

不信的话请各位回忆一下自己曾看过的日本作品，其中可有类似我国的『三国演义』，类似欧洲的『天国王朝』，或者类似美国的『冰与火之歌』的作品？答案必然是否定的。就算举出那极为稀少的几部勉强能称得上“史诗”的作品，我们也能一眼看出『银河英雄传说』、『剑风传奇』这些作品和上面那些作品的根本不同——前者是写由人组成的时代，后者则是写时代中的人。想想那句“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。”再比比织田信长最喜欢的“人生五十年，如梦亦似幻。”



虽然它们都是在感叹事物的变迁，但一个放眼天下大势，另一个聚焦人生无常。立意上的区别显而易见。其实这种小家子气的性格也不能全怪日本人，毕竟住在日本四岛这个天灾频繁、朝不保夕的地方。日本人的性格也被自然塑造成两个极端，一方面他们特别珍惜眼前所见到的一切，例如我们经常在动画里看到一个妹子在马路边上随便吃个可乐饼，就开心的不得了，一脸特别幸福满足的表情。实际上那东西肯定没有好吃到如此的地步。但是日本人的幸福感本身就是源于这种日常的细节，所以实际上也不算是夸张或是虚伪。另一方面，他们也会极端疯狂的去追求一样东西，比如从明治维新到偷袭珍珠港的这几十年里，日本从上到下都在一根筋地赌国运，却从不算算自己到底有多少本钱。而这两种性格结合在一起，无疑就是我们所说的小家子气。

当然，日本的这种文化特征自有其长处，像日式庭院的细节之美，像『秒速 5CM』中所体现的纤细的情绪，都是别的文化圈的作品难以复制的。然而当这种风格遇到历史这个必定宏大沧桑的题材时，就会显现出其天然的缺陷。就算是那些一流名家，像司马辽太郎，像安彦良和，他们作品的水平自然无可置疑，其中也不乏可以冠以“伟大”的作品。但其表现的方式始终都是一个或几个人物的追尾视角，最终虽然完美地以“一叶落而知秋”的方式诠释了角色所身处的时代。却永远也搞不出我们所熟悉的那种风云激荡，英雄际会的宏大叙事。

所以，『Aldnoah Zero』只能说从一开始就选择了一个根本不可能做好的题材。在监督访谈中，青木英曾强调这是一部“王道”的机器人动画，同时也表示“人物的行为是否符合逻辑”，是创作故事的时候非常重视的地方。就最终的作品来看，他的确同时做到了这两点，却未曾发现这两点实质上并不太兼容。伊奈帆身为主角接连干掉火星骑士以及“一条船的战争”这些都可以看做是日本机器人动画中“王道”的部分。但这种类似一辆 T28 接连干掉虎式、黑豹、象式最终和鼠式





打了个平手的剧情显然是不那么符合真实战争的逻辑的。而伊奈帆冷静、寡言、务实的行事风格虽然从逻辑上很符合一位优秀士兵乃至指挥官的标准，却又不是那么王道的男主角形象。

况且，伊奈帆这种被苦心营造出的不同一般的男主角形象，还在最后一话被彻底颠覆。虽然仔细回顾剧情的话，我们必须承认『Aldnoah Zero』对于男主与公主直接的感情线，还是有着伏笔刻画的。在一开始被托尔兰追击，伊奈帆的同学不幸身亡的剧情时，编剧就暗示了伊奈帆虽然是个面瘫，但是他内心情感却不是一块木头。在遇到公主后，伊奈帆和公主的几次大互动分别是：隐瞒公主身份不上报、船上讲解天空和海水是蓝色的原理、浴室里的人工呼吸。现在反过头看的话，以伊奈帆那务实主义的性格，在公主的身份问题上，即使他信不过不熟悉的舰长，至少他应该和姐姐先交流一下。人工呼吸实际上也可以让专业的医生而不是他这个学生来做。这些与他性格不相符的反应只能说关心则乱。他的心其实早已倾斜向公主，只不过是脸上习惯性的面瘫而已。最后爬向公主的闪回以及在斯雷因的枪下还要反抗的行为，可能是 staff 们想在这里表现出伊奈帆情感上的一个迸发。可惜前面的铺垫实在是太不明显了。这里的效果本应是伊奈帆一闪回开始，观众纷纷大彻大悟原来这个面瘫只是个傲娇。然而现实却是伊奈帆一闪回开始，观众纷纷表示这面瘫怎么突然就发情了。

同时，最后一集对斯雷因的处理也犯了同样的错误。本来以斯雷因视角去判断的话，面前一个是曾经在自己背后下黑手坑队友的橙色家伙；另一个是虽然口口声声要弄死公主，但至少做事还算仁义，还救了自己一命的伯爵。他又不知道公主就在那面墙后，所以冲上去先干掉给自己背后捅刀的人十分合理。再后来看到捅自己刀、并且还间接害了公主的那小子还要爬过去抱公主，自然更加心头不爽掏枪爆头。可以说斯雷因在最后一话的行为逻辑实际上是非常合理的。可惜编剧莫名其妙的要在12话的前半段给他加上一个被火星士兵救下的剧情，并且抛出了“你刚刚把枪口对向了谁。”的问题。虽然编剧的原意大抵是这个故事里没有绝对的“正义”和“邪恶”之分。但这个插入的时机毫无疑问会影响到观众对于下面斯雷因行动理由的判断。

并且，这样的剧情设计的最大缺陷其实体现在第7话。在这集的最后，战胜了女伯爵的机体后伊奈帆一枪把斯雷因的运输机揍了下来。可是之后却并没有俘虏斯雷因，而是就那么走掉了。从当时的情况来分析，当时伊奈帆这边明明很需要轨道骑士的情报。无论是把斯雷因骗上船还是俘虏都是上上之选。可是在对方明摆着有合作意向的时候，伊奈帆却选择击坠丢下，如果是担心公主情报泄露，那么伊奈帆应该直接射击驾驶舱击毙对方。可实际上他只是射中翅膀，使对方暂时失







去行动力而已。这个反常的行为直到最后一集才揭晓理由——因为编剧需要一个让斯雷因看到橙色家伙和伯爵搏斗时果断去攻击橙色家伙的原因，所以才故意让伊奈帆射了斯雷因一枪，好结下这个梁子。这种为了实现颠覆性展开而刻意安排下去的伏笔，真的是糟糕透顶。这大概也就是老虚三集之后跑路的唯一恶果（至少虚渊应该不会犯这种错误，至于写出宏大和沧桑感，这个日本 ACG 圈里没有一个编剧能做到口牙）。

不过不管怎么说，仰仗着前期玩命的宣传，泽野弘之宏大的配乐（高端大气的泽野终于不用再违和感满满了），志村贵子顺眼的人设以及还算吸引人的整体架构。总算让『Aldnoah Zero』在销量和人气上都拿到了一个尚可的成绩。结尾时的男女主角生死未卜也足够吸引眼球（其实青木英已经爆料在第二季里公主没有死，斯雷因似乎还升职了。对于笔者来说，更关心的倒是伯爵死没死）。然而这样的设计在笔者看来却多少有透支看点的嫌疑。以现在这个结尾，无论明年初的第二季男女主角是死是活，观众对这部片子的感情都会被这近半年的吊胃口磨掉大半，况且有悬念观众就会去猜。近几年这种拿着核心悬念逗弄读者去追下面连载的作品（『海猫鸣泣之时』、『盗墓笔记』）基本都躲不过烂尾的命运。因为宅男毕竟都是脑洞大开的生物，上万的宅集思广益要说设计出规避几十枚射向东京的导弹那是略胡扯。但把剧情所有的可能性都推演一遍倒是很有可能。只希望到时候青木英和第二季的编剧不要再次为了超展开而超展开。走上『反逆的鲁路修』和『高达 OO』一样的二季剧情崩坏道路。

虽然，我们都坚信第二季里伊奈帆还会面瘫着回来，斯雷因还会继续被 staff 们虐就是了……



童年的终结

FINALITY OF CHILDHOOD

“

战争是迫使敌人服从我们意志的一种暴力行为。战争是政治通过另一种手段的继续。政治是不流血的战争，战争是流血的政治。战争是政治交往的一部分，政治是目的，战争是手段。政治不仅引起战争，而且支配战争，因而政治的性质决定战争的性质。

——克劳塞维茨『战争论』

”

早在『Aldnoah Zero』开播之前的宣传时期，在东京闹市区悬挂的巨幅海报上，便有着这么一行小字——“LET JUSTICE BE DONE，THOUGH THE HEAVENS FALL。”（就算天塌下来，也要伸张正义。）等到动画播出时，这行字也会出现在每一集 OP 的结束后。在一般的理解中，月球的传送门爆炸的事件被称为“Heaven's fall”，故这句话可以简单的解释为“就算有超强战斗力的火星人来侵略，我们也要保卫家园。”

然而这句话最初的出处是一句拉丁谚语，这句谚语背后又有着一个截然不同的故事——『Piso's justice』。这个据说是从古罗马时代流传下来的故事是这样的：某日，同行外出的两个士兵只回来了一名，按照当时的法律，这种情况下单独回来的士兵应该连坐被处死。于是法官 Piso 判处这位士兵死刑。但是在执行官就要执行死刑时，另一位士兵正好回营。执行官便停止执行死刑。Piso 知道了此事后，反而下令处死两名士兵以及执行官。因为第一名士兵已经被判处了死刑，所以他必须死。执行官没有尽到自己执行死刑的职责，所以他也必须死。第二名士兵因为没有一起回营导致前两个人死亡，所以他自然也要死。这个故事的意义在于——虽然 Piso 的确实现了法律的公正，但是这种公正却是有违常理，也是不道德的。结合访谈中所申明的“没有绝对的正义”。『Aldnoah Zero』里的这句话应该是有着双关的含义。

那么每个人的正义又是什么呢？在笔者看来，在『Aldnoah Zero』这部作品里，我们不如说“每个人的目的”。因为显而易见，无论是主角伊奈帆，还是大反派扎兹巴鲁姆伯爵。他们都有着一套符合自己价值观的判断方式，而他们的目的也都是源于各自的判断。那么说到底『Aldnoah Zero』的立意和许多涉及战争的日本文艺作品一样，走的是模糊战争双方对错，单纯控诉战争残酷性和不人道的路子（至于这种表述是否是在为二战辩护，就仁者见仁智者见智了）。就这个角度展开的话，最后一话的英文标题“童年的终结”。便可算是对『Aldnoah Zero』第一季的盖棺定论了。

儿童与成人的区别主要在哪里？圣埃克苏佩里在『小王子』中把两者之间的区别归结为想象力。但在笔者看来，儿童与成人最主要的





区别在于——是否要付出代价。

回想我们还是个孩子的时候，无论是要糖吃，要抱抱还是要去公园，几乎都是无条件得到满足而不用付出什么。当我们变成大人，就该开始自己为自己负责。就像『Aldnoah Zero』告诉我们的那样：如果你想要追妹子，那就必须得先成为学霸，如果你想成为学霸，那你就没时间打 DOTA。在『Aldnoah Zero』中很难得的没有把各个角色在战争中的成长作为主线。实际上在故事那大概只有一周到两周的时间里，也很难说一个人能有什么翻天覆地的变化。『Aldnoah Zero』选取的角度是“冲击”，即是在这场战争的冲击中，角色们都失去了什么又获得了什么。然后藉此这些人的童年终结，一步跳入成人的门槛。

首先，得与失比较明显的是莱艾和一干学生们。他们失去了各自的容身之所（学校，父亲），同时也找到了人生继续前进的目标。在这里不得不多说一句，莱艾袭击公主然后又被原谅的这段剧情其实很糟糕。在现实的军队里一个刺杀重要人物未遂的危险人物怎么可能得到如此宽大的待遇。说到底这又是一起“王道”和“逻辑”之间的冲突。

其次，艾瑟依拉姆公主的童年终结于第 12 话中伊奈帆对战争的看法。学霸用名著『战争论』里的观点直接教育了一直在政治上十分天真单纯的公主。而对于公主来讲，无论是这段话，还是之后在 Aldnoah 控制室里看到身受重伤的伊奈帆。都直观的让她感受到了战争的残酷。最后她也为她的天真付出了代价。她所失去的是对世界的天真，她所得到的是世界的真相。相信在第二季里，公主的形象和做法，应该会变得更加成熟。

最后，最富有戏剧性的得与失，还是伊奈帆和斯雷因这表里相对的少年。在最初的时候，伊奈帆百战百胜，却始终是一脸面瘫。斯雷因一心公主，却因为没有实力而只能一次次错过机会。到了故事结束的时候，两个人的地位奇妙的颠倒了过来。伊奈帆终于找到了自己感情所寄托的人，而得到塔尔西斯的斯雷因也有了他梦寐以求的力量。可是，这个结局，想必都不是他们两个人想要的。

这大概就是童年的终结吧。当我们为自己负责，也为自己去争取。可拿到手的时候，往往却发现想要这件东西的理由已经消失了。希望待到来年 1 月，『Aldnoah Zero』第二季播出的时候。伊奈帆、斯雷因、公主以及故事本身都能成功跨过从童年到成人的这道坎，让我们看看『Aldnoah Zero』所阐述的正义，究竟会尘埃落定在何方。▲

COUNTERATTACK FUMINO!!

COUNTERATTACK FUMINO!!

G×G

逆袭的富野

——记『高达 G 之复国运动』的到来

■文 / 某真祖 ■责编 / 如月千华 ■美编 / ASKI

那个男人，回来了。

在他心爱的、同时也是最成功并带给他最多荣耀与财富的那个作品35周年之际，这个光头男子再次登上了舞台。无数的粉丝和青、厨、控们呼唤着他的名讳，敬仰且膜拜着这个男人——富野由悠季。

GUNDAM Reconguista in G

EVERYTHING STARTED IN 2011

一切，都始于 2011 年。

当 Sunrise 和 Bandai 在 2011 年的 10 月将『高达 AGE』推出的时候，知名情报志『NewType』上也同时刊载了一篇引起轰动的消息：自 2009 年制作了高达系列 30 周年纪念短篇后，富野由悠季将再一次介入到高达系列的制作中。新企划的代号为：『G- レコ』。顿时间，大街小巷无数人影奔走相告：哇哈哈哈你们这些沾满了铜臭气的商业作，看我大光头正统收复河山！

按照当时杂志刊载数期的访谈，新作的内容大致如下：

是人类已经能前往宇宙空间开始殖民，并建造了轨道电梯的未来物语；

目标受众是从小学高年级到高中的青少年人群；

故事的核心很有可能围绕着一对姐弟，同时也关乎到“女王诞生”、“女性所拥有的恢复力”等等话题；

有着提倡女性权力，男女平等的话题内容；

公开了部分概念图等等。

需要注意的是，虽然名为 G- レコ，概念图中的机器人也颇像高达，甚至访谈内容也都是围绕着高达来说的。但是标题却只说是 Sunrise 的新计划，没有明言这是一部高达系列的作品。

不过可以肯定的是，富野由悠季，这个一手创造了高达系列神话的男人，终于逆袭而来。

几乎所有人都能确定，他将再一次掀起惊涛骇浪。

▲杂志刊载概念图

GUNDAM RECONQUEST

G 之复国，高达之复兴

随着时间慢慢前行，在经历过对于『AGE』的期望到失望，看着『独角兽』的风潮迭起又意料之中，然后意外地在『Build Fighters（以下简称 BF）』中找到了当年的激情与感动后，许多高达系列的粉丝几乎都快要忘却了 3 年前还有那么一个富野挂帅的“新”项目。而另一部分人则怀疑是否由于种种原因其实这个光头新作其实和高达毫无关系，就在这遗忘与猜疑的狭缝中，伴随着『独角兽』的 OVA 进入尾声，一切烟消云散。

富野在一次访谈中，确认了『G- レコ』企划的正式名为『G のレコンギスタ（G's Reconquista）』，是原创动画，将会在第二年开播。同时，富野表示自己的这部作品并不是宇宙世纪的世界观，对于企划案的名字也有过纠结（用 G 还是 Gundam）。而在之后的另一段访谈中，他表示表示自己对新作非常有自信。并且在访谈中公开了故事的背景为：在人类在几乎灭绝的边缘挣扎着生存了下来后又度过了 1000 年的时间，于那时展开的故事。至此可以确定富野的这部新作并不是一直传得沸沸扬扬，并且也的确有制作动画消息的『Gundam The Origin』（原作安彦良和，『Gundam ACE』连载）。



▲保留了伊斯兰风格的纹饰是那个时期的建筑特征

▲建筑风格中体现了满满的西班牙风味，结合这次“收复失地运动”的主题，富野大约是沉迷西班牙历史了

也就是说，自从高达 UC 之后，Sunrise 和 Bandai 终于决定正儿八经地搞一部高达系列的续作了。虽然不是宇宙世纪的故事，但至少把富野由悠季请来，应该确保作品的“正统性”。相比之前因为面向低龄（子供）市场却在各种环节上调整失当的『AGE』，甚至是更早两部走偶像化路线而被 UC 原教旨主义者痛恨蔑视的『SEED』和『OO』，新作打着光头的旗号，多少也的确有点“Reconquista（西班牙语）”的味道——即英语“reconquest”，收复失地。

接着，2014 年 3 月 20 日，Sunrise 和 Bandai 终于在高达系列 35 周年的时候公布了『G のレコンギスタ』的公式情报：



△真实的安达卢西亚建筑风格

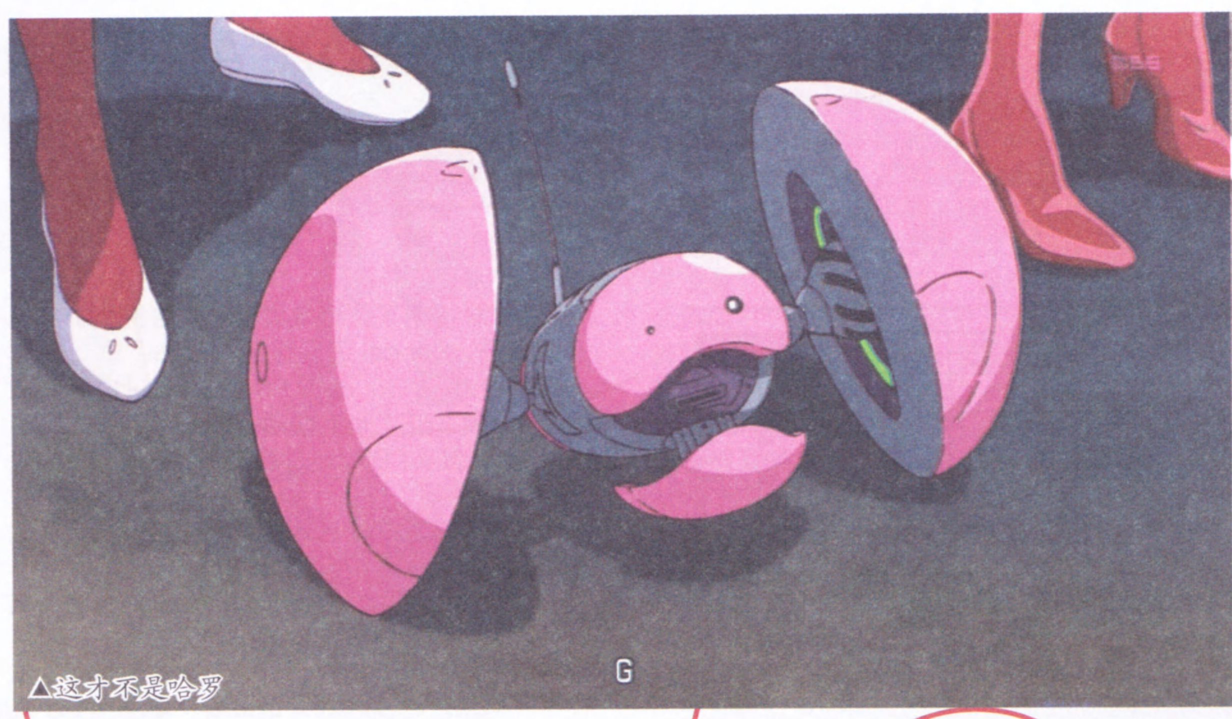
作品正式名为『ガンダム Gのレコンギスタ（Gundam G's Reconquista，以下简称G-reco）』；
将在 2014 年秋上映；
设定为 Rebuild Century，也即富野提到的人类经历近乎灭绝后，再复兴后的第 1000 年；
新的高达名为 G-self；
主角群；
相关商品的先行信息等等……
乍看一下还算是比较令人期待，然而同一时间公布的制作人员名单，却隐隐约约让人感觉到了一丝奇妙的既视感，特别是以下三位：
人设：吉田健一
机设：安田朗、山根公利

等等，这几位不是在『Overman King Gainer』里面和富野一起共事过吗?

说起『Overman』，这是一部相当极端的作品。很多人表示它在背景、机械设定等方面有一种脱离大众又相当独特的味道。也有相当一部分人表示故事剧情、节奏和主旨方面莫名其妙不知所云。虽然最后这部作品还是进了超级机器人大战系列从而奠定了自己的地位。但不可否认的是，以富野由悠季为首的制作团队很明显没有给出钱出力的 Sunrise 和 Bandai 带来多少实际的利益。不过在当时，相比另一边某个环保主义者，富野这里还算好的……

对于『G-reco』的制作理念，富野在正式放送前公开的一次访谈里谈到过一些。在富野看来，『G-reco』是脱离高达的新作，但依旧有机动战士登场。并且并不是简单的“没有叫做高达的 MS（比如『SEED』)”，而是连 NEWTYPE、殖民地与地球冲突、人类进化等等 UC 时代的标志物一同抛弃的新产品（连哈罗都……）。同时他表示自己“对于高达已经完全没有兴趣了”，还说以通过动画表现文学领域这一理念来看的话“最符合的不是『进击的巨人』，而是『One Piece』、『食梦者玛丽』之类的作品”。而基于此，富野表示『G-reco』仅仅是借用了高达世界观，并在“借用高达世界观却又脱离了高达”的矛盾中，能展现其新视角，并以完全新作的身份对过去的高达进行“逆向征服”的一部作品。而且在富野还隐晦地表达了对于技术进步的不安和技术标准垄断的不满。并指自己会将这些也表达在作品中，也即是“如果只是让日常生活变得便利，那么科技已经不需要再进步了”这样。

不愧是缔造了日本机器人动画基础一角的男人，说出来的话也是如此的磅礴大气，霸道自信。而且对于历史的运用也是独有一派，上次在『Turn A Gundam』里玩了把耶路撒冷，这次又把欧洲中世纪的社会及宗教改革扯了进来，佩服佩服。



△这才不是哈罗

从目前已经放映的 4 集来看，这次的『G-reco』可谓是标准的富野动画。少年冒险式的节奏和飘逸的台词情怀依旧，庞大的背景和给予历史的集团冲突也还在。大致来说，『G-reco』中的脐带教显然是影射中世纪的天主教教会。它们同样的从信仰和经济（操纵光子电池的配给）两方面操纵着整个社会，而且脐带教甚至连人们的感情都试图操纵——这样做是为了避免过去 1000 年前的灾变再次发生。就连男主角贝利尔一开始也笃信该教的教义，那句“正是因为那样的情绪，才会发生互相残杀的事”甚至带着点旧宇宙时代新人类的味道。由此，可以想见之后他的信念转变应该是主线之一。

与此同时『G-reco』的世界也和当时的欧洲一样暗流涌动，艾美利亚试图打破首都圈的经济垄断和教团的技术封锁，甚至不惜发动袭击。这几乎就是中世纪新教革命的重映。而主角等人也必定会在这时代的浪潮中，找到自己应走的那条路（黄大河打了个喷嚏）。

顺便，在 UC 时代结束后黑暗的 1000 年间所创造出的被称为“食料”的昆达拉人，怎么看都有当伏笔的资质，但愿富野别真的就这么写成背景了。

综上所述，这一次 Sunrise 和 Bandai 可谓卯足了劲“想要让 G 复兴起来”。光是和『G-reco』同期一起播放『BF Try』就可以窥见其意图轰炸消费者钱包的野心。虽然在『G-reco』的结局之前还有黑白富野的悬疑，不过至少这一次，大家都是真心为了高达而在努力着的。

但愿这一次，富野再次为“G”创造出一个神话。



△非常典型的教会景观



△布满宗教壁画的穹顶

PRESSURE, ORTHODOX AND FAST-FOOD ANIME

压力，正统与快餐

トイホビー事業

【キャラクター別売上(国内トイホビー)】 単位:億円

	2012.3	2013.3	2014.3		2015.3	
	通期実績	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
仮面ライダー	283	271	63	223	70	200
機動戦士ガンダム	156	165	84	184	100	210
スーパー戦隊	130	96	85	144	70	120
アイカツ！	0	15	48	130	45	100
アンパンマン	96	100	44	103	45	105
プリキュアシリーズ	107	106	49	98	50	100
ドラゴンボール	44	48	35	64	28	55
ワンピース	112	83	30	47	15	35
ウルトラマン	18	20	15	32	20	40
妖怪ウォッチ	0	0	0	14	30	70

万代南梦宫集团 玩具部门出荷额(亿圆)	2011/4-2012/3	2012/4-2013/3	2013/4-2014/3		2014/4-2015/3	
	通期实绩	通期实绩	上半期实绩	通期实绩	上半期计划	通期计划
假面骑士	283	271	64	223	70	200
机动战士敢达	156	165	84	184	100	210
超级战队	130	96	85	144	70	120
偶像活动	0	15	48	130	45	100
面包超人	96	100	44	103	45	105
PreCure	107	106	49	98	50	100
龙珠	44	48	35	64	28	55
海贼王	112	83	30	47	15	35
奥特曼	18	20	15	32	20	40
妖怪手表	0	0	0	14	30	70

财年别、系列别 万代南梦宫集团玩具部门 出荷额(亿圆)

财年	奥特	PreCure	假面骑士	战队	龙珠	海贼王	敢达	面包超人	战魂	数码兽	口袋妖怪	火影	美战	游戏王
1999 实绩	84	49	25	92	1	?	178	35	0	160	68	0	?	52
2000 实绩	60	76	118	64	1	28	160	44	0	142	52	0	5	29
2001 实绩	94	65	94	110	2	64	200	50	0	79	16	0	15	9
2002 实绩	48	49	139	131	26	62	272	60	0	45	8	5	16	1
2003 实绩	31	31	120	130	56	54	320	80	0	5	42	25	28	-
2004 实绩	59	**101**	79	116	61	31	251	80	0	4	51	42	11	-
2005 实绩	39	123	65	108	60	18	213	81	0	5	40	66	-	-
2006 实绩	36	60	71	101	79	?	178	88	0	31	34	20	-	-
2007 实绩	57	105	115	77	55	5	188	93	0	-	45	-	-	-
2008 实绩	43	105	87	120	37	17	160	91	27	-	32	-	-	-
2009 实绩	31	119	175	105	33	20	144	84	26	-	22	-	-	-
2010 实绩	27	125	230	92	27	68	134	86	34	-	26	-	-	-
2011 实绩	18	107	283	130	44	112	156	96	48	-	-	-	-	-
2012 实绩	20	106	271	96	48	83	165	100	42	-	-	-	-	-
2013 实绩	32	98	223	144	64	47	184	103	-	-	-	-	-	-
2014 计划	40	100	200	120	55	35	210	105		-	-	-	-	-

▲万代 作品别 财务

说过了富野，我们回过头来提一下 Bandai 和 Sunrise。

经历过直到 21 世纪初的辉煌后，Bandai 玩具中的高达品牌一直处于一种不温不火的状态，近几年更是经常被假面骑士按着一头。对于高达相关来说，期望能重现当初『SEED』时代的辉煌显然相当自然的。然而『OO』和『AGE』并没有带来期望中的超越，而作为非主力品牌的『BF』虽然出乎意料的好，但严格来说也不过是啃老本而已。急于开拓新系列的压力使得 Bandai 最终选择了富野由悠季。

Sunrise 近几年在高达上可谓是一壶温吞水，而且试图转型向子供靠拢的『AGE』更是出乎预料的没有引起多少反响。这让 Sunrise 不得不重新考虑自己在高达系列上的战略。于是在『独角兽』这一 UC 世纪最后的狂欢结束后，Sunrise 决定保守一把，按照"怀旧"和"前人效应"让富野由悠季来帮着自己挽回颜面。或者说，至少要能有个说得过去的新作好让高达系列继续发光发热产生效益。

不得不说，的确最近几年，高达系列似乎有点扛不住大局的样子。在整个日本 ACG 领域机器人动画风光不再的环境下，曾经高达也算是唯一坚挺的常青树。但这棵树也不是就这么靠吃老本就能继续活下去的。GAINAX 做了部天元突破就能抽身，庵野秀明自己组班子搞 EVA 照样风生水起。其他单季或短篇的机器人动画来了又走，唯独 Sunrise 和 Bandai 不能让已经变成"日本代表性动画文化"一部分的高达就这么简简单单的鞠躬下台。或许动画的话也就是几张兼用卡没用出去了而已(福田监督表示没问题我要用)，但 Bandai 那里的工厂及相关百千来号员工可没办法随便打发。

于是，不是 Bandai 不努力，而是它实在是被"高达"这个牌子套牢了。否则也不会想出做一部『BF』这样挑明了是当做卖模型广告的动画了。顺便一提，Bandai 还发售了一款和『BF』理念类似的游戏：『Gundam Breaker』。目前看来反响不错，和『BF』也有联动，而且正准备出二代。

话说，其实『BF』还是蛮好看的。续作的『BF Try』也能看看。

于是，我们又牵涉到了另一个话题。高达这东西，究竟应该怎么做?

显然富野的回归给予了正统论者一个不错的话题：高达始终还是掌握在其父的手中。虽然富野前一句"脱离高达"后一句"这不是 UC 年代"，但从已经播映的 4 话来看，所谓的 RC 年代在设定上是 UC 年代之后的某个时间段 (看看博物馆里那堆 UC 时代的 MS)。而脱离高达也不过是让主角机不叫"高达"改叫"G"而已。剩下的则是富野由悠季特有的剧情节奏和人物塑造——说白了，依旧是富野味道的"高达"。当然新亮点还是有的，比如社会阶层的冲突，经济垄断与宗教钳制的结合……还有那驾驶室里的马桶。

不是富野不想创新，而是在高达这个光环下，谁都没法乱来。富野当然不想砸自己的招牌，但显然也不会拍些没他个人风格的俗套，所以各种妥协之后的结果就是『G-reco』。而且这一次的剧情主题是"少年少女的冒险"，那么主线看上去像是『Trun A』和『Overman』的混合体也是可以理解的了。

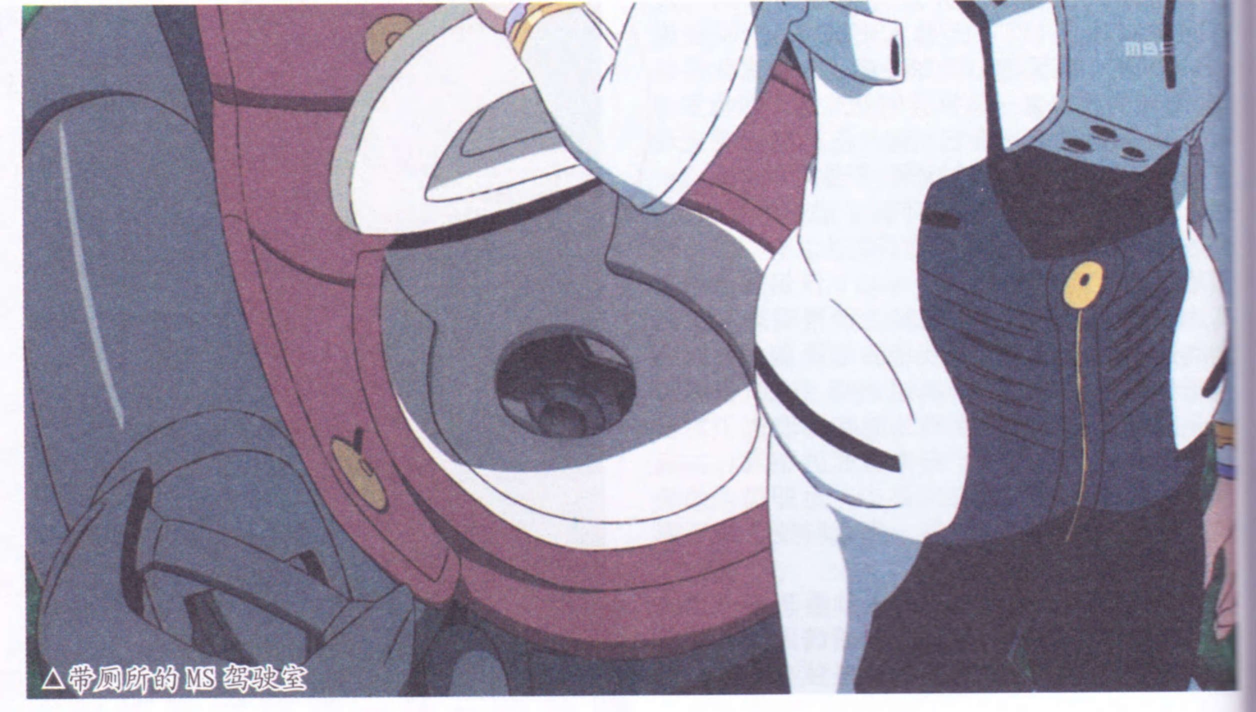
不过即使如此，作为一部商业投资期望回报的作品，不带点快餐元素是不可能的。所以我们看见了风姿绰绰的拉拉队——里面有个伪娘；男主角一边中二的表示"打破科技封锁的教规是不好的"一边又被妹子倒贴，G-self 换套装备装甲就跟着换色……等等等等，连老爷子自己都说制作中"参考了 AKB 和韩剧的模式"。不过富野也不会随随便便就向快餐文化妥协，至少嘴炮还是要过过瘾的，于是有了那句"现在的年轻声优已经被污染了"。不过他也并不说讨厌现代的声优，而是认为"无论是谁都在发出相同的声音"——那种"只向死宅示好的可爱声音"和"给国外电影吹替时的那种演技"。富野心目中合格的声优，是"用现在拥有的身体来发出声音"的纯粹声优。可见老爷子也是爱之深恨之切啊。

当然，富野并不是说作品一定要表现出一个特定的现实主题。他说过"我个人觉得一部作品最好不要过于强加制作者想要传达的信息。因此，在这次的作品当中我也没打算高声呼吁什么问题。"光头老爷子知道并不是所有人都会深究作者的私货，也不是所有的作品都适合塞点东西进去，有时候单纯的娱乐作品才是大众喜欢的东西。不过也这并不是说作品真的就只要娱乐就可以了，至少在富野的作品中，我们总能从字里行间嗅出那一股充满了过往情怀的富野味。那种对于冒险的渴望、对于共存的期待、对于未来的不安、对于进步的质疑。无论做不做高达，无论是黑的还是白的，这，依旧是那个在日本动画史上刻下浓重一笔的富野作。

而与此同时，他也表现出对整个动画产业的担忧。在一次访谈里富野这样说道"不过说起来，动画制作又是个什么玩意呢? 这一点我也希望大家能搞清楚。只是很遗憾，看了看现在的工



△UC 时代熟悉的面孔们



△带厕所的 MS 驾驶室

COUNTERATTACK FUMINO!!

作室状况，不仅仅是此次新作的制作现场，如今已经很少有人能够在制作时考虑我刚才提出的问题了。现在是一个可以理所当然看动画的时代，因此我发现不能体会动画制作深意的人已经变得太多了。因此这些人可以心态轻松地将作品上传到网络。但是动画并不是这么轻浮的东西，换句话说，一部作品当中应该融入制作者‘希望大家来观看’之意念才可以。”显然老爷子对于网络视频并不怎么待见。或许在他看来，那些随意拍摄剪切编辑的东西算不上真正“被制作的动画”。当然这是富野从他本身匠人的特性出发看待事物的方式问题，应该并不是指其本身对于网络视频这种事物有明显的个人好恶。不过目前日本的ACG 产业的快餐趋势的确相当严重，能成功地在商业和艺术两方面都达到一定成就的作品数量大大低于过去的黄金时代。这也正是富野忧虑的。

在 1989 年 4 月号的 Newtype 志中，在一则访谈中被问及“高达的假想敌是谁？”的时候，富野回答说是“由最初开始，都是以电视台、动画赞助商以及 Sunrise 等制作群全体作为高达的假想敌。”他认为“制作时就是被敌人捉住了，所以不能够自在的创作最真实的作品。”之后他更补充道“如果不能够假设成这样，然后想出让敌人沉默下来（让自己自由制作）的方法，这样的人制作出来的作品我并不想看。”从这段访谈的内容中，我们可以看出富野对于作品掌控的渴望，他认为出于商业或其他目的而干涉创作者创作的人都是敌人。然而他也明白，如果没有这些人所提供的资源，那么创作者甚至连动画本身都没得做，更别提掌握作品，展现自己的所希望表达东西。所以时至今日，富野依旧在进行着只有他自己才能明白苦衷的战斗。

▲官方设定图

GUNDAM IN THE FUTURE, TOMINO IN THE PAST

未来门前的高达，过去之野的富野。

高达走到今天已经 35 年了。这对于一个人类来说正是壮年，然而对于高达这个品牌来说，却是一个历史的转折点。

如何能延续高达自身历史的同时，面对第 36 年展现出新的魅力？估计所有人，无论是高达的缔造者、继承者还是爱好者都茫然不知所措。眼看着机器人动画在日本的停滞不前，国外的各种同类作却慢慢的开始再兴（比如美国的『合身泰坦』）或崛起（天朝玩具广告片可是很好看的！），日本的业者们的确在焦急着。尽管有『天元突破』当做衬底，而近两年机器人相关动画也不可谓不用心——然而，总会在一些或更多的地方欠缺些什么。也许这一次的『G-reco』，能带给我们一些希望。

高达要何去何从？这个问题谁都无法回答，可能就连其生父富野由悠季都无法回答。

当年的『Ring of Gundam』，富野提到了“阿姆罗的遗产”；而如今的『G-reco』，再无新人类。这或许是富野一个人的转变，但也是整个高达的一次新开始。经历过那么多年的风风雨雨好好坏坏，高达也坚持到了现在。或许是时候让它如凤凰般浴火重生，再兴辉煌，重征故野。

而无论驾驶着高达的人们如何变化，只有高达——就算它不被称为高达——

只有高达，依旧矗立在大地之上。

“Thank you gundam, forever my love.” ▲



GUNDAM Reconguista in G

年度最强闪光弹，青梅竹马爱情范本

By always thinking unto them.
Sweet love of childhood sweetheart.

たまこラブストーリー Tamako love story

■文/安莲·月炎蓝 ■责编/如月千华 ■美编/ASKI

前言 foreword

『玉子爱情故事』可能是最不被看好的剧场版。

结果，它却可能是今年动画里最好的爱情故事。

『玉子市场』这部当年销量平平口碑也平平的动画，一直是京都作品里两头不讨好的典型。这样一部带点奇幻色彩的日常小品作，并不符合大部分人对京都动画、以及搞出过“强国源泉”的山田尚子所抱有的期待。所以当它宣布要推出剧场版时，质疑声几乎是压倒性的——“那么多部观众期待的作品里，为什么偏偏选择这部推出剧场版？”

谁知道，在一群觉得京都脑壳坏了等着看笑话的观众们的“瞩目”中，『玉子爱情故事』上映后却实现了惊人的逆转。光是“好评如潮”这样已经被用烂的词，来形容『玉子爱情故事』都不够合适，因为对大部分观众来说，这次剧场版的质量远超预期，甚至有类似“那样的 TV 版怎么能有这么棒的续作”、“剧场版比 TV 版强十倍”、“这才是山田尚子应有的水准”等等的夸张言论。可在当时，相信大部分对『玉子市场』不以为然的国内群众，看到这些评价时大多都没放在心上。等到剧场版上映半年后，大家终于有机会借着 BD 一探『玉子爱情故事』的真面目时，才终于明白了那些夸张到像是收钱发帖的评价并非妄言。

那么问题来了，『玉子爱情故事』究竟好在哪里？它真这么值得看吗？



青梅竹马爱情故事 Childhood sweet love

关于怎样的恋爱才最美好，每个人都会有不同的看法，但要说到至真至纯的一种恋爱形式，那“郎骑竹马来，绕床弄青梅。同居长干里，两小无嫌猜”永远是最令人憧憬和向往的。青山刚昌便是这个恋爱派别的忠实信徒，以至于让配对党们因为某两个 CP 你死我活地掐了十几年。虽然在各式作品里幼驯染已经 N+1 次输给天降，让“青梅竹马”这个属性被敲上了必败标签……可广大没有青梅竹马、或者没能被青梅竹马看上、或者是没看上青梅竹马的人，看到这种两小无猜的爱情故事还是会不由得羡慕嫉妒恨，笔者便一直是对这类关系嗤之以鼻的人群里的一员。但是，山田尚子却能从这种看似过时乏味的关系模式里，围绕着玉子和饼藏这对主人公，让观众尝出新味道。

『玉子爱情故事』对于没看过『玉子市场』的人来说，即有影响又无影响。剧场版已经将人物关系交代清楚，如果跳过 TV 版直接看的话，也能收获一个美好的爱情故事，不会产生任何理解上的困难。但这样的话，又就无法像 TV 版的观众一样体会到“多年媳妇熬成婆”的复杂心情和良多感慨。

当初『玉子市场』备受争议的很大原因在于一下子加入太多元素，每一件又都有些半吊

子。又想写日常，又想做温馨搞笑，又想搞点奇幻色彩，所以显得线索混乱，处理失衡。胖鸟寻王妃这件事本来是个能激起“变化”的导火索，可在TV版的结尾却成了一发闷炮。许多作品都非常强调人物的成长和改变，甚至将之称为一部作品最重要的核心也不为过，但在『玉子市场』里，这方面的描写却不够多，该有的冲突都被一笔带过。王妃的事情最后变成了误会，饼藏给玉子的礼物阴差阳错一直都没送出去，更不用说告白，玉子则继续没心没肺地做着商店街打糕娘。从一开头就是欢欢乐乐平安祥和的商店街，到结束依然是欢欢乐乐平安祥和的商店街，除了多了一根鸟毛以外好像也没什么太大变化。所以，『玉子市场』虽有高质量的某几集，却不是一个称得上优秀的整体。

没有人料到，真正的变化被留在了之后的剧场版里。

告白若是你一句“我喜欢你”，对方一句“我也喜欢你”那便最好，但大部分情况下事情不会这么如意。

『玉子爱情故事』依然是一部女性主创主导的电影，山田尚子加吉田玲子的组合与TV版相同，却擦出了更漂亮的火花。山田尚子这位84年出生的年轻女监督又一次证明了她的才华并非昙花一现或投机取巧，女性在情感上的天然优势，让她有实力证明一个爱情故事即使没有贵圈真乱元素，也一样能牵动人心。

事实上，如此细腻纯粹又详细的爱情描写，即使放在电影界都是相当少见。顺便一提，影史上有两部电影被翻译成『两小无猜』，其中一部整场就是男女主两个神经病从小到大不停互相问“敢不敢”，然后被问的那方为了证明“敢”而到处发疯扰乱公共治安秩序及他人生活的故事。幸亏他们最后决定一起去死了（美其名曰“锁住爱情”），本片还被一群文艺小清新奉为“浪漫经典”，经常出现在“必看的XX部经典电影榜”里招摇撞骗；另一部更早拍摄的『两小无猜』相对正常的多，但主题还是比较先锋，讲小学生像大人一样约会然后决定“结婚”，在年龄上倒是货真价实的“两小”。片中更有小同学们集体翘课去出席两人婚礼的高潮戏码。

所以算了吧，我们还是来看看纯情的也许只存在于二次元的，两个高中生之间真正“两小无猜”式的纯爱故事。

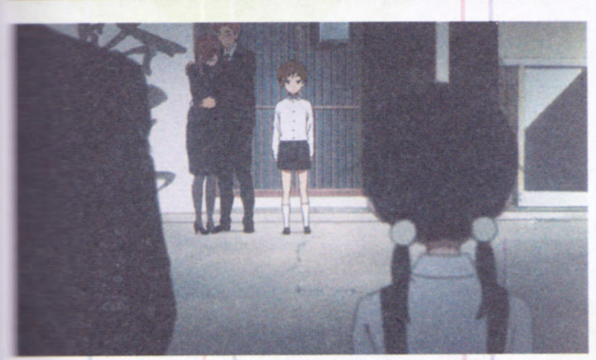


故事的开始

Beginning of Lovestory

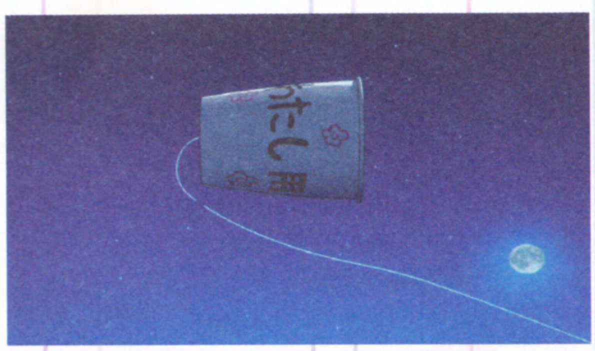
如果要概括整个『玉子市场』里饼藏的做了什么，那大概就只有吃瘪。通过TV版大家知道玉子和饼藏从小就一起在商店街长大，两个人家里都开打糕店，两个人的房间只隔一条马路，两个人的爹白天总为了各自的打糕掐得你死我活，而他们两个自己则会在晚上用自制的传声筒通话。青春期的少男少女放着手机不用，整天大晚上的隔着马路杯线传话，横看竖看都是很有搞头













的设定。13话过去了再怎么样也擦出火花了吧，偏偏这边玉子不开窍，那边饼藏几次想表白但最后还是缩了，勇气全用来对着玉子爸喊“爹”上了。这和一般动画里女孩子先早熟喜欢上男生，男主往往迟钝力天下第一的局面倒正好是反过来。

而『玉子爱情故事』旗帜鲜明地表达了这次要给饼藏人权的决心，一开场就回马灯似地回顾起了玉子和饼藏的成长故事。被各自的妈妈抱在怀里时是他们的第一次见面；到了能打酱油的年龄，他成长为以通过欺负她的形式来表达爱的熊孩子，揪着她的小辫儿到处走；上了小学，他陪着她经历母亲过世的黑暗时期，为了帮助她走出失去母亲的阴影，他和她开始用传声筒通讯；高中时，他对着穿上高中制服的她红了脸，头一次明确了“喜欢”这种感情；到了现在，已经是高三的两人，关系依然没什么变化，他每天在对面房间里抓耳挠腮苦思冥想该如何告白，她则分分秒秒都在研究怎么样才能研发出受欢迎的新款打糕。这样的关系里，他对于她而言就像周围空气一样自然，他一日不说破，他们便永远没有进展。

而青春，必须面对的一个词，就是改变。剧场版的核心也正是成长与改变。

属于青春的改变不仅仅是身体上的，更是心理上的。

玉子升入高三，发现朋友们都纷纷想好了自己未来的打算，她们有的要出国读书，有的要继续读大学……只有她，从一开始就打定主意要继承打糕店，却从未真的想过，当属于他人的充满变化和未知的未来真的来了时，会是什么样，他人未来的变化对自己又会产生什么样的影响。

在这诸多改变中，最令玉子措手不及的，便是饼藏的改变。

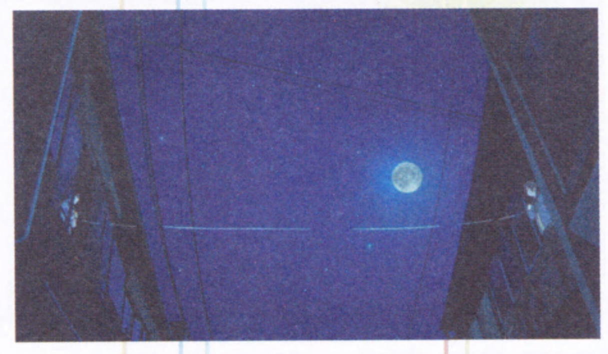
饼藏终于在一个黄昏，下定决心像玉子告白。并告诉了她自己毕业后要去东京读大学的决定。

这两个消息，无论哪一个，对玉子都是核武器。

她从未考虑过饼藏不在身边时会是怎样，也从未想过用恋爱的眼光去看待饼藏。面对这场突袭，玉子被吓地跌坐在河里，用古语连连道谢，然后用怪异的姿势双腿打着圈一路逃回了家。这一路上，连她熟悉的商店街也变得面目全非，她是如此慌乱，以至于连别人的招呼都无暇回应。周围的景象变得模糊不清，全都化为泼洒在画布上的五光十色，这无疑暗示了她内心深处自己都尚未发觉的，因为饼藏的告白而高鸣着的快乐。

于是，玉子的爱情故事开始了。















玉子爱情故事

Love story of tamako

所有看过『玉子市场』的人应该都会觉得，很难想象玉子这样有些脱线的小姑娘真的去谈恋爱或是喜欢别人时会是什么样。TV版到处喊着“everybody loves somebody”，可这个女主角似乎是唯一的例外。这个头上总是翘着三根不听话的毛，满脑子只有打糕的小姑娘，有一股可爱的呆气和冲劲，永远一路猪突猛进在做打糕的路上。她能温暖周围的人，她是商店街的核心，可唯独恋爱，好像跟她没什么关系。

为了让这个情窦初开的过程有说服力，『玉子爱情故事』花了很长的篇幅描述玉子这块小木头开窍的过程，也用前所未有的细致描述了一个少女初涉爱河的滋味。

故事的答案其实一开始就已经很明确。玉子在听了饼藏的告白并飞奔回家之后，别人每一句话里的打糕都会被她听成饼藏，而她每次想说打糕时，都会说成饼藏。会下意识地将自己最喜欢的东西说成饼藏，可见玉子潜意识里对于饼藏的告白早已接纳，只待玉子自己意识到罢了。这种用小细节交代信息的地方还有不少，比如从TV一直到剧场版，饼藏每次看见玉子爸时总是条件反射喊“哦多桑”，以此可以看出他潜意识里从来没把自己当外人，从这个称呼里流露出的狼子野心也昭然若揭。而玉子爹，在玉子逃回家后虽然没明白到底发生了什么事，可随后他看见饼藏过来还玉子的书包时，立刻条件反射的蹲下来不让他看见，可以看出他虽然并不知情，但直觉多少意识到了这两个孩子之间迟早要发生什么，所以身体比脑子动得快，先行逃避这个“未来女婿”。

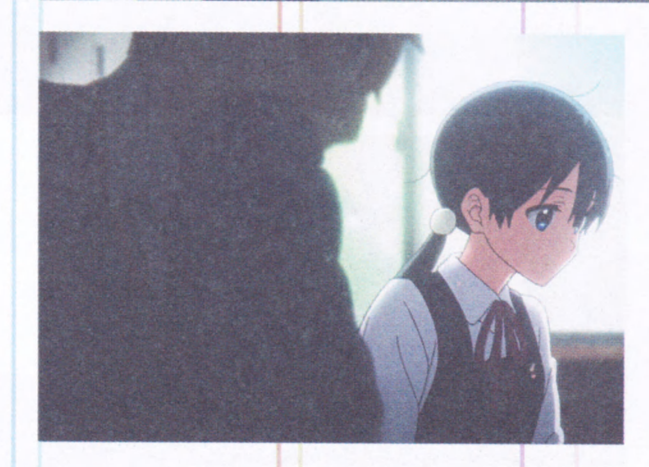
对玉子来说，饼藏的告白，是两人关系从熟悉到陌生的一个过程。她头一次知道用异性的眼光去看待饼藏，平时她就连换衣服都不会特地拉上窗帘，在被告白后回到房间时看见窗帘还开着，却赶紧慌慌张张地将窗帘拉上了。饼藏家的窗帘是星空图案的，而星空这个意象在片中反复出现了多次，它代表的正是恋爱这个对玉子来说神秘又陌生的感情。

在被告白的当晚，玉子在烧饭时走神跑出来对着星空发呆，这时她初次接触到这种感觉，完全还没理清自己的头绪。随后，她听从神奈的意见，强行逼迫自己面对，努力摆出一副能和饼藏自然相处的样子，却依然在浴室撞见饼藏时落荒而逃，当她一路终于跑到了自己家门口，仰首望去，是好像马上要压下来吞噬自己的无垠星空，对这未知情感的恐惧和不安让玉子别过了头。







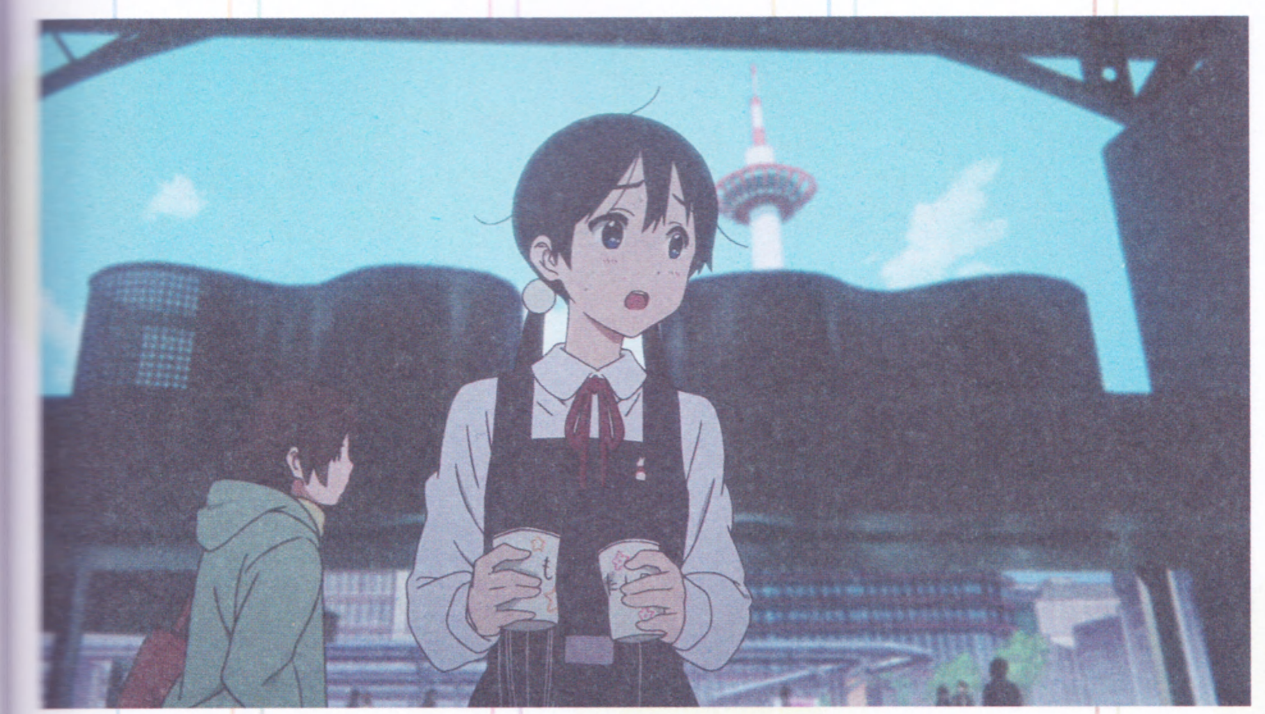




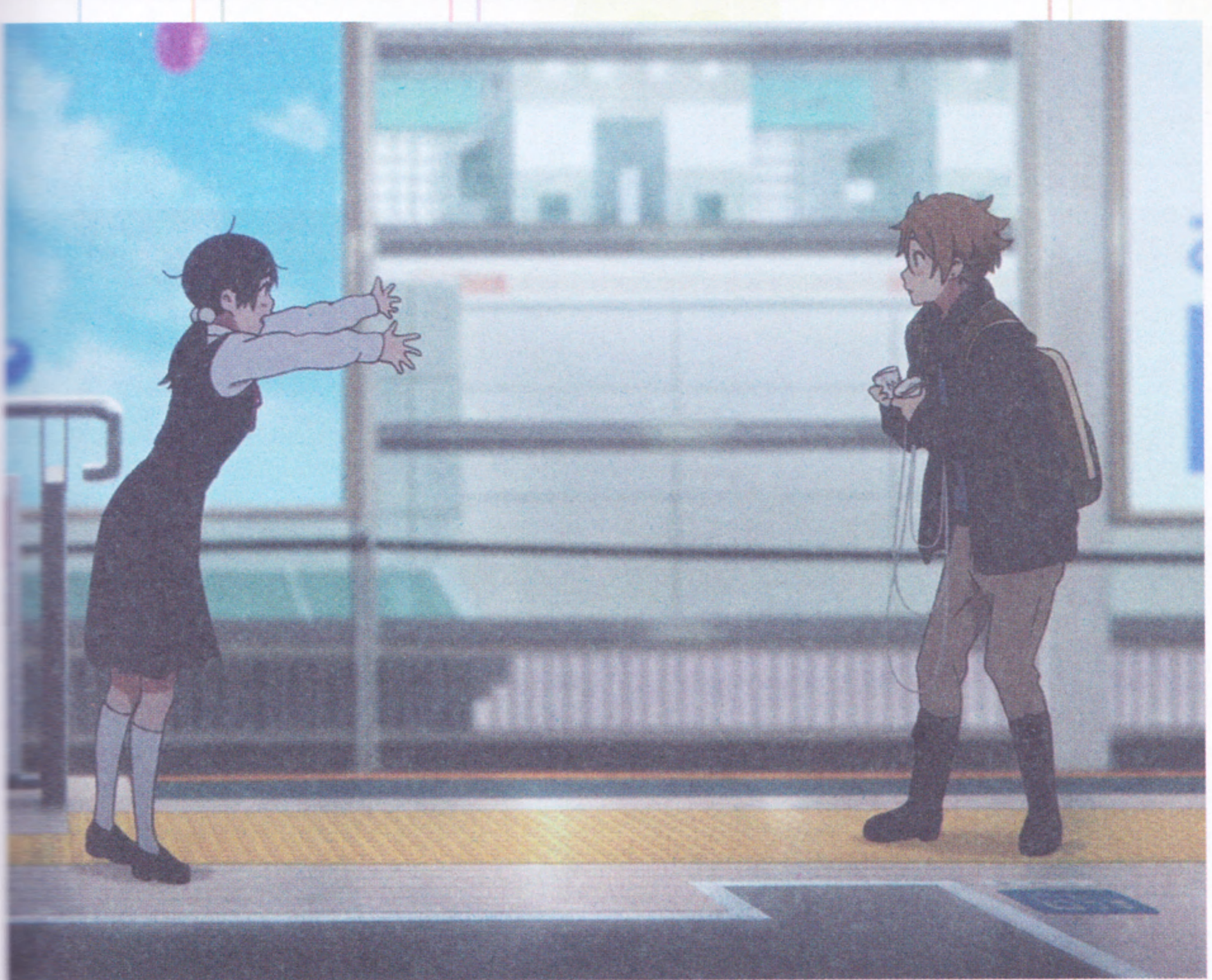


这个时期，是玉子从小到大第一次和饼藏疏远，即使上课时就坐在彼此身边，也可以一整天都没有交集。早上外出散步的玉子，抬头看向饼藏的窗户，那里却已经没有往常睡眼惺忪着和自己说早安的男孩子了。因为他们无论何时都在彼此身边，所以她本以为关系会一直这样一成不变，现在却感觉饼藏正变得如星星一样遥不可及。

即将分离的还不止是饼藏一人。史织告诉玉子，她已经做好出国留学的决定，她对玉子说，“虽然我的内心十分不安，但不管是谁，无论要做什么事，都要迈出最初的一步”。深受启发的









玉子于是回家将当年父亲向母亲告白时录的歌曲翻出来听，在歌声中，她将窗帘拉开一条缝偷看对面的窗帘，模糊的心意渐渐找到了轮廓。

此时，饼藏却为了不让玉子困扰，主动提出“当什么都没发生过”，玉子因此大受打击。史织告诉她，这就是喜欢。然而，玉子却依然缺乏答复的勇气。这时，她无意中发现磁带的反面其实录着母亲当年作为回复告白而献给父亲的歌——

“天空中闪耀着，你对我说的话，像星星眨着眼，通往我的心扉。”

于是，玉子不再迷茫，告诉馅子，“我明天就回打糕店里去”。

打糕，和星空相似，是另一个贯穿主线的线索。如果说星空代表爱情，那打糕则更直观，代表着饼藏。

小时候，玉子一度很讨厌打糕，因为饼藏总因为她是打糕屋的女儿而嘲笑她欺负她，后来，在母亲过世后，有一只打糕突然开口说话安慰她，于是玉子转而变成了打糕厨。玉子曾经对饼藏说，自己想成为“软绵绵的，又白又温柔，让人倍感温暖的人”，说到这里时，玉子想起和母亲的记忆，记忆的中间又插入了那个对她开口说话的打糕的画面，即是说，玉子心中，那个会说话的打糕也是“又白又温柔，让人倍感温暖的人”。一直以来玉子都以为那个人是爸爸，在影片接近结尾处，她才回忆起来，那个装作打糕对他说话的人其实是饼藏。再回溯到不久前她在饭桌上不断把打糕说成饼藏，可以很明显的发现两者在电影里有潜在的代换关系。

在饼藏告白后，玉子一度无法面对打糕，破天荒的不往便当盒里放打糕，早上也没办法再去店里帮忙。所以，在听了妈妈的告白之歌后，那句“回打糕店”，其实代表着她终于找到了好好面对饼藏的勇气。

同理还有玉子之后对小绿说的那句，“我觉得能在大赛上接住棒子了”，这句话的后面她还加了一句“我也会好好答复饼藏的”。

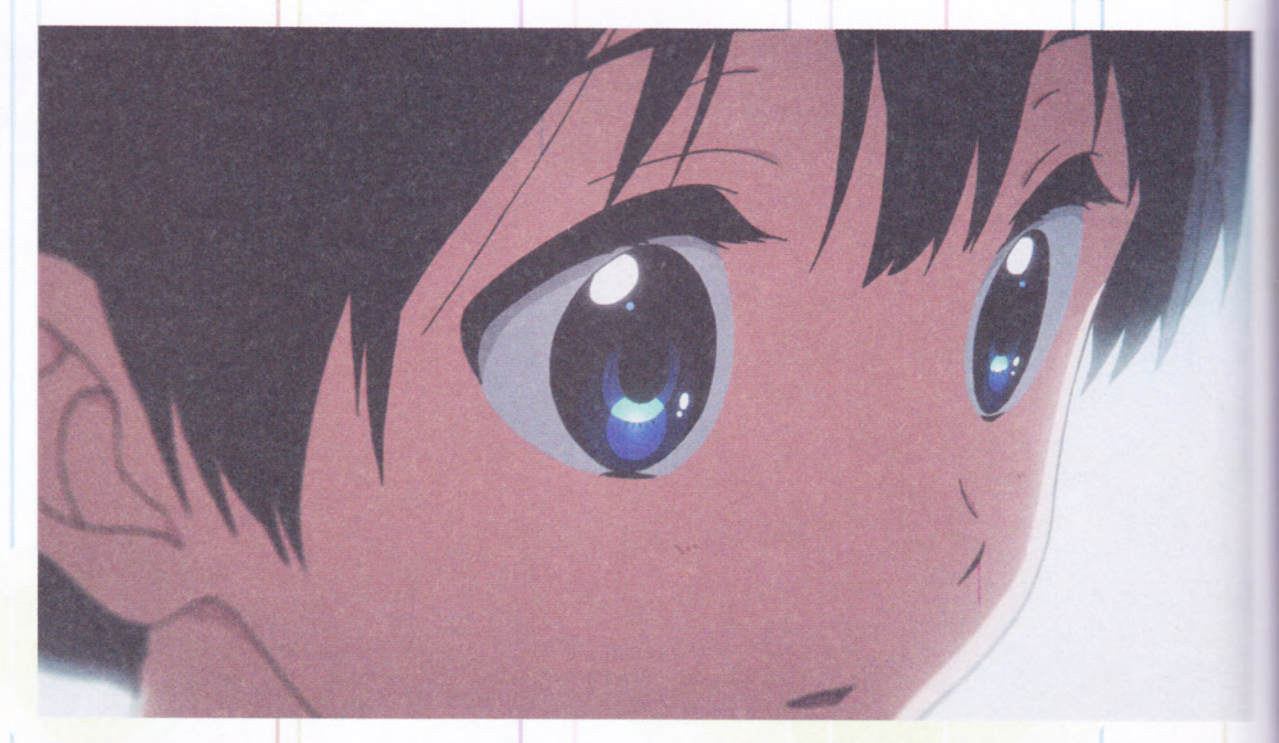
舞棒和打糕的作用其实很类似。剧场版的一条副线是玉子和朋友们一起为了在大赛上表演舞棒而每天做练习，但玉子始终接不住舞棒，她告诉神奈，自己总会把棒首看成是打糕。联系之前打糕和饼藏的关系，结论也很明确，舞棒就相当于饼藏的心意，所以能接住舞棒暗示的是玉子能好好接收住饼藏的心意。

还有一样玉子总也接不住的东西，就是传

声筒。传声筒一方面也代表着饼藏对玉子的感情，另一方面，如果仔细观察可以发现，传声筒上写的字其实是“我”和“饼藏”，但传声筒却是放在饼藏家里，每次都是由饼藏将“我”的那一头扔过来。最后，玉子慌乱地冲到车站告白时，也是手忙脚乱地把两个杯子都扔给了饼藏，再由他从那头将“我”扔过来。这里笔者（虽然笔者并不喜欢笔者这个词，但要装客观的时候只能用这个词了）的个人推测是，传声筒其实还代表着玉子一直以来尚未察觉到的自己的心意，从一开始，她的心其实就在饼藏那里，只是当一切成了习惯，她始终没有意识到这一点，必须得等饼藏通过扔传声筒（即告白）这个动作，将她的心意扔过来，她才能去认识这份心意，接收它的存在，从而接住它。

所以，当玉子终于能稳稳将自己的心意明确无误地捏在手里时，她才能将这句话说出口——

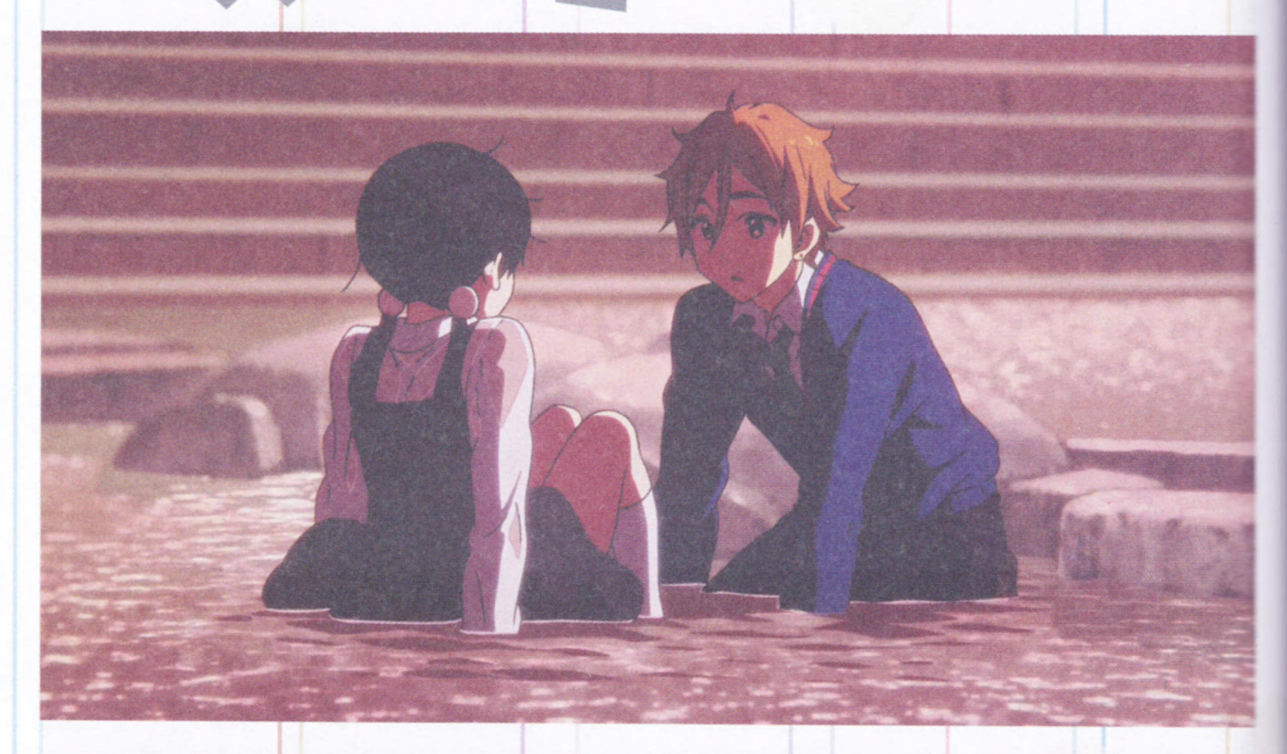
“最喜欢饼藏了，请讲。”



饼藏爱情故事

Love story of mochizou

山田尚子曾经在访谈里说，担任动画演出一职的小川太一是“活饼藏”，他一直觉得和饼藏很有共鸣。做 TV 版时他总是问她“今后想拿饼藏怎么样”，大约也是在这样的压力（？）之下，山田也反省到自己对待饼藏实在有些残酷，兴许这次饼藏成功抱得玉子归也离不开工作人员们的督促吧。



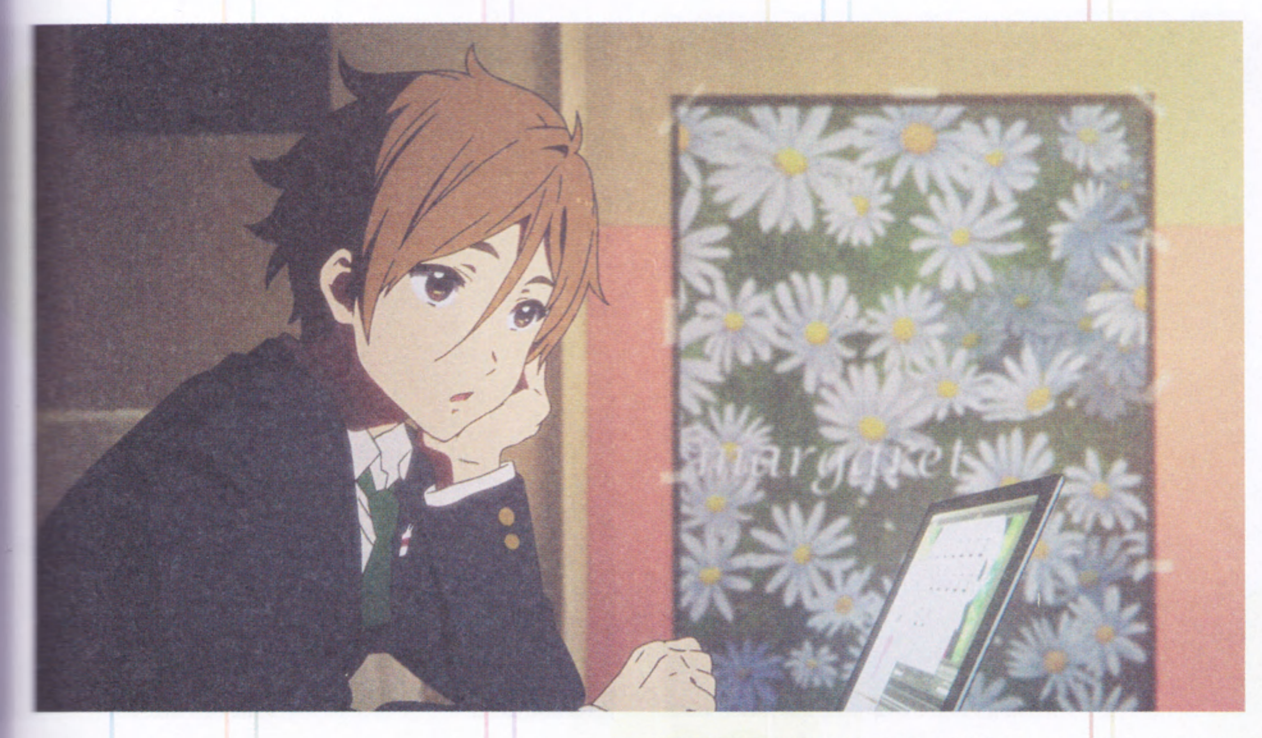
要说饼藏和玉子谁的乙女度更高，那可能真是不分上下。饼藏会因为不小心看见玉子打算换衣服而慌忙转身玩小火车转移注意力，然后转移着转移着就睡着了忘记要找玉子告白的事；会整天不停重复看他给玉子拍的视频然后对着视频傻笑，会在担心自己告白失败后想把关于玉子的视频删掉又下不了手；会因为被小绿逼着告白而害羞地坐倒在地；会在玉子追到车站后因为太开心了而难以置信地捏自己的脸……

其实饼藏在 TV 版里的存在感，正如小绿所说的，就是“一直围着玉子转”，不过偶尔苦命人也有点小福利。饼藏的生日和打糕节是同一天，他非常希望玉子记得他的生日，可玉子在这天里总是满脑子打糕，结果，在第九话的结尾，











玉子竟然真的记得他的生日，还做了一个生日蛋糕给他，当时饼藏的反应和剧场版里被告白时的反应如出一辙，捂嘴泪目。

但就是这样一个有些女孩子气的家伙，在剧场版也男人了一把。

在恋爱这一块，饼藏其实也是个缺乏勇气的人，他在 TV 动画里磨蹭了 12 集，到了剧场版的开头，告白这事也曾作罢多次。

对饼藏来说，扔传声筒这个行为本身就是一个仪式。他将包含自己心意的传声筒朝玉子掷去之时，总希望玉子能连同这杯子一起将他的心意接住。所以最初，他打算通过传声筒来表达自己的心意,心里想着“如果她接到这纸杯”就告白，结果杯子的确是被接到了，但那个人却是馅子。



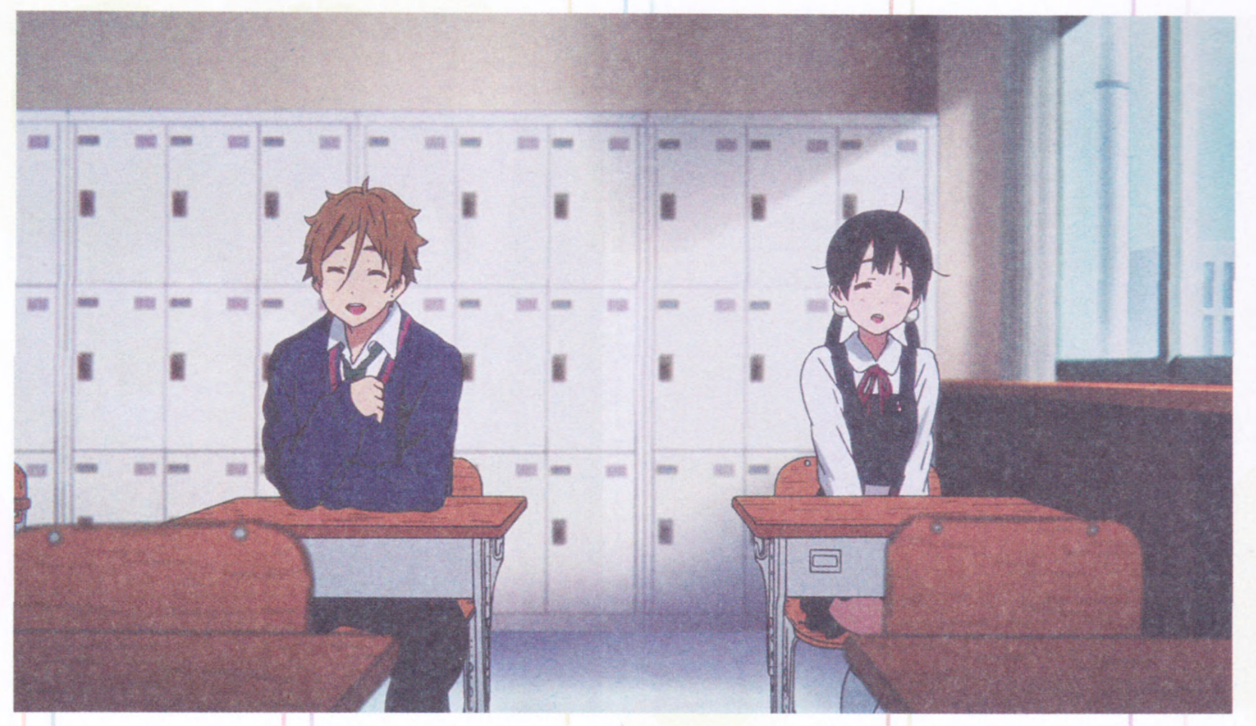
这样的桥段其实无论是影视作品还是现实生活中都不陌生，比如对方在几点之前回消息就约 TA 出去啦，对方如果回头看自己就去要电话啦之类的。『纯真年代』里有个很经典的案例，男主角告诉自己，如果在帆船驶过灯塔之前她回头了，自己就朝她走过去和她说话，然而她没有，于是这一错过，便是终生。其实这一类的行为，都暗示着做出类似“赌注”的人在将不可期的结果交由命运的安排，让命运给自己勇气或是逃避的借口。这里的饼藏，其实仍没有做好准备。

第二次，他打算早上一起上学的时候说明一切，却被告知为了参加大赛，玉子每天都要提前去学校练习。

第三次，在小绿的逼迫下，他被激的不得不当天就告白。可玉子却叽里咕噜地一直说着自己的事情，让他没有开口的机会。那个时候饼藏其实一度放弃了，他叹着气走上河里的踏脚石，有些打算将感情放在心底，独自离开去东京的意思，随后玉子在后面追着饼藏，越过他，回头问他“你不上来吗”？见他不说话，又倒着走回了饼藏这里，告诉她自己想成为母亲那样让人温暖的人。到这里，饼藏才真正下了决心，明白自己对玉子的喜欢已经无法隐藏，于是很有男子气概的抓着玉子的手向她告白，之前那个害羞的小男生的“缩”劲一下就消失的无影无踪。



告白之后，在玉子逃避饼藏的这段时间里，其实饼藏也因为觉得自己把事情搞砸了，而将窗帘放下逃避玉子。中间饼藏去咖啡厅里喝咖啡，因为觉得太苦想要加糖，听见店长说后悔的苦涩也是人生一味时，放回了准备加糖的勺

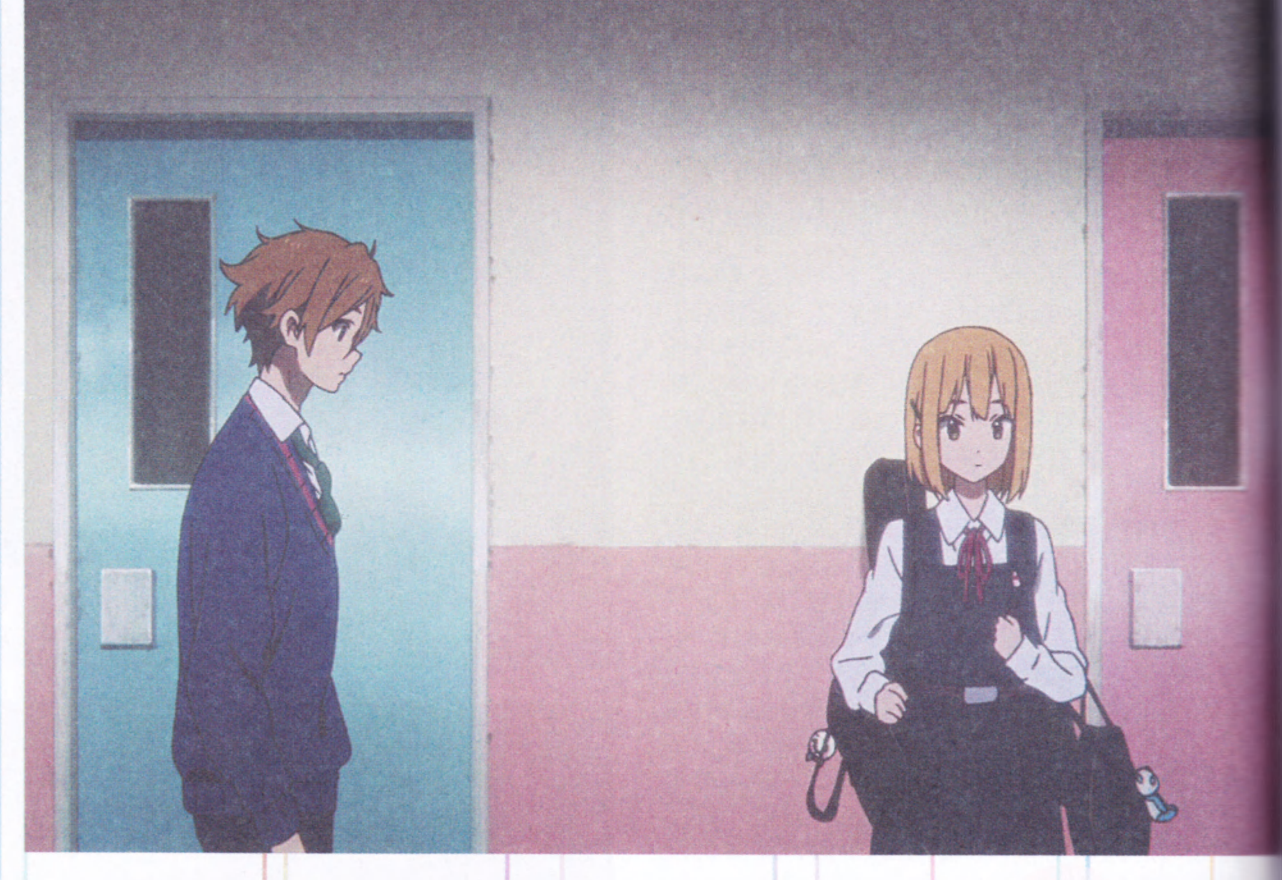




子，喝完了那杯苦咖啡。

在他喝完咖啡回去后，玉子爷爷因为被打糕噎到要去医院急救，玉子爸爸刚好外出送货，六神无主地玉子含泪望着饼藏，饼藏二话不说就陪着她上了救护车，这种依赖和默契，绝非一朝一夕，也绝不是谁都能替代。但这里的饼藏已经决定面对自己可能已经告白失败的现实，承受这份苦涩，或许与其让玉子因为自己的告白而困扰，还不如像之前那样继续以朋友的身份守护在她的身边。所以才有了那句，“当什么都没发生过，一切照旧”。可是真的照旧了吗？他在说完这番话后，窗帘依然没有拉开。

『玉子爱情故事』的 OST 封面上玉子的手里拿着一朵蒲公英，剧场版的 ED 也漂浮着蒲公英。蒲公英的花语代表“真心的爱”以及“离别”，这两种截然相反的含义其实恰好涵盖了饼藏和玉子关系的两种可能：真爱达成的两情相悦，或是饼藏远赴东京就此渐行渐远的离别。不过，正是因为饼藏找到了迈出第一步的勇气，他这“真心的爱”才最终得到了玉子“真心的爱”，即使之后他们依然会面对离别，但相信两人之间的这份爱将能克服一切。



小绿爱情故事

Love story of midori

小绿对待玉子的感情，在『玉子市场』里一直表现的暧昧不明，以至于一度有观众认为小绿其实喜欢饼藏。通过剧场版，明确了小绿对待玉子的确有淡淡的情愫，但这又不能简单粗暴地概括为爱情，因为它的情况其实复杂的多。整个『玉子爱情故事』不仅仅属于玉子和饼藏，其实还包含小绿这段无疾而终的暗恋故事。

和小玉从小一起在商店街长大的除了饼藏，还有小绿，但无论玉子发生什么事情，在她身边的人永远是饼藏。在玉子母亲过世的那段回忆里，有一个镜头，是面对面站着的玉子一家和饼藏一家，到了小绿的记忆里，镜头切换，你才会发现原来当时边上还有站在路中间看着他们的小绿。

就像这样，从小到大，小绿一直都是他们









关系的旁观者。

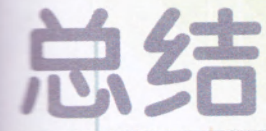
小绿是嫉妒饼藏的，她不愿承认玉子和饼藏的羁绊可能深过她和玉子的亲密，这直接化为小绿对饼藏的敌意和挑衅。小绿一边自我嫌恶于这样的行为，一边又不愿意将玉子让给别人。饼藏在 TV 的一缩再缩，一定程度上和小绿的有意打压也有关系。

而在剧场版的初期，这种人物关系并没有改变，小绿听见饼藏要去东京时产生了希望，立刻逼着饼藏告诉玉子这件事，但她没想到的是，在她心中一贯懦弱的饼藏，竟然真的有勇气告白。

一路最关注玉子的小绿，自然也是最早注意到玉子反常的人，她在一旁倾听玉子的烦恼，却只能因为她难过而心中不好受，无法像一般闺蜜那样提供建议或是开导她。她在回答“我不知道”的时候，其实真正“不知道”的并不是玉子这个问题的答案，而是茫然于自己应该怎么办。

小绿知道该来的总会来的。朋友们讨论如何接住舞棒的时候，神奈提议在舞棒上放磁铁，“会自己相互吸引的 S 级和 N 级，无论如何都会相互吸引，而 S 级和 S 级，就会相斥”，这时玉子看见饼藏，一瞬失态。在玉子向神奈和史织倾诉了自己的不安和疑问，史织点破道“你喜欢他啊”，S 级和 N 级相吸了，同为 S 级的小绿唯有坦然面对。

这之后，小绿终于解开了心结，她知道玉子对她只有朋友的感情，那既然饼藏的勇气能让她刮目相看，玉子也喜欢饼藏，她何不做好闺蜜的角色成人之美呢？只要玉子幸福她就能幸福了不是吗？于是最后小绿送出了全片的最大助攻，她骗玉子说饼藏今天就要去东京，人已经在车站了，促使玉子一路飞奔过去拦人告白。与此同时，小绿留在学校里扶着为实现建筑梦想而希望克服恐高症的神奈爬上大树，虽然只是成为了推着别人前进的角色，但小绿一样可以笑得很灿烂。



总结 Epilogue

电影上映前的宣传语里说，对玉子来说，在恋爱这个尚未知晓的东西面前，像站在宇宙的入口一般，之后，“少女勇敢地向前迈出第一步”。一个女孩子在决定面对自己之前，经历的烦恼和变化正是本作真正的看点。虽然那只聒噪的鸟只在一开始的特别小短篇里露脸耍贱，让剧场版的热闹度降了几分，虽然还希望能再看到点馅子和她暗恋对象的故事后续，但剧场版的表现已经足够出色。不过剧场版真的比起 TV 版是脱胎换骨吗？其实也不一定，应该说，剧场版是集 TV 版众优点于一身者，当主线更明晰，故事重心更集中，那自然会更加令人满意。

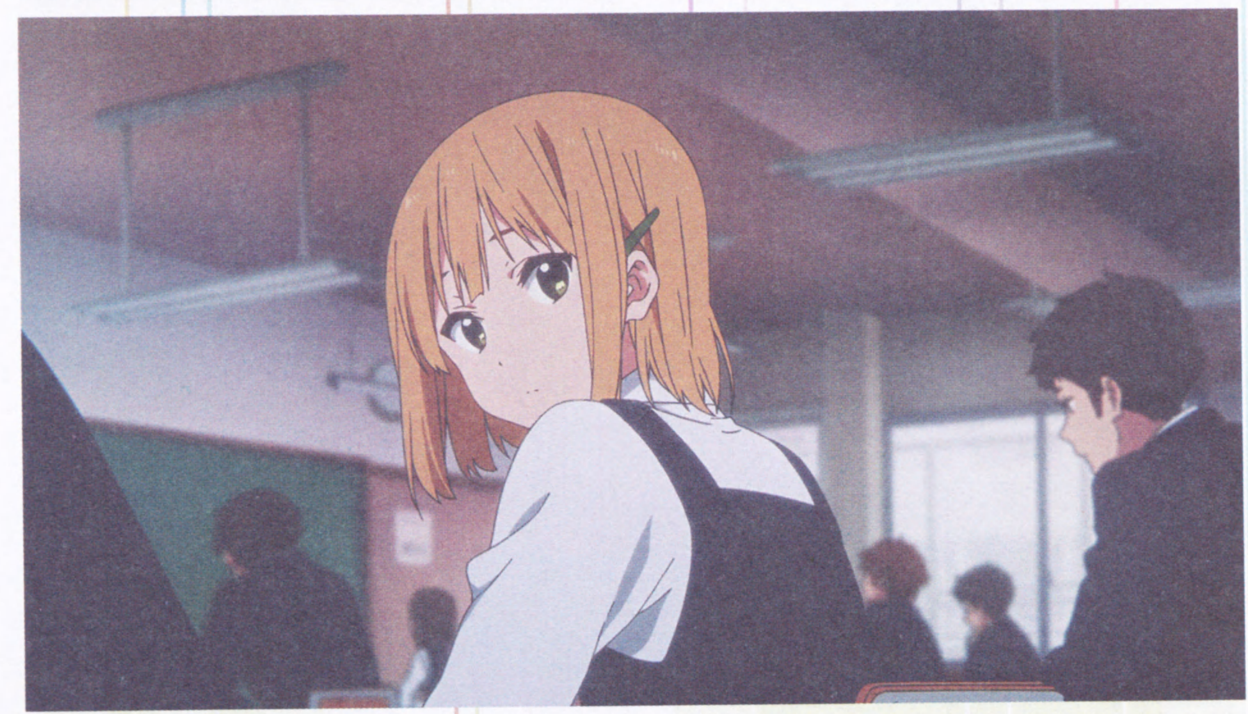
山田尚子曾经在访谈中表示，“17 岁的男女光是在想着什么就已经是青春了。他们在呼吸看上去就是青春”，那怎么样才算是把青春的效果做的到位呢？当然就是能让已经毕业就职的人在看完整部电影时含泪怒喊“TMD 这才是青春啊！”。从『玉子爱情故事』的观影体验来看，山田尚子把这一点做的很成功。

即使还从未有过机会经历两情相悦，但是能跟着玉子以及饼藏经历深深喜欢的人也深深喜欢着自己的感觉，真是太好了。▲











憩于枝上的 雾雨魔理沙

■提供/E2046 ■责编/如月千华 ■美编/塔里



信息

雾雨魔理沙
编号：PF8016
系列：东方 Project
高度：16.50 cm
价格：RMB 830.19
VIP 价：RMB 772.07
预计推出日期：2014 年 10 月 24 日
Gathering 涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/21228
GK 人形：
http://www.e2046.com.cn/product/18761

雾雨魔理沙虽是身形娇小爱好“拿”走书的魔法使少女，但其魔法实力还是不容置疑的，一直愉快的现身在解决异变的第一线。这个手办大约就是魔理沙刚刚完成任务，靠在枯树枝上稍作休憩的情形吧。雾雨的这身深蓝色西洋魔法职业套装皮革般的质感平滑贴身，色彩沉稳，有些典雅的气质和美感。裙摆背靠树干向下垂落，如侠客的披风。灯笼裤的皱褶也自然大方，显得柔软舒适，稍稍体现出几分小女生的可爱。



右脚伸前自然放下，左脚屈膝蜷在枝桠上，脚上的棕红色皮靴显得相当潇洒。右手举着短柄桃红的蘑菇把玩着，右手伸直向前靠在膝盖内侧，掌面自然垂悬。偏低着头，凝视前方，像个耍酷的男孩儿。那个过大的巫师帽线条优雅，质地平滑，真皮感十足，帽檐上这朵天蓝蝴蝶结硕大标致，美观圆润，在暗色背景下就更显淡雅了。

巫师帽前边扬起，让主人原来不大的脑袋显得精致可爱，也增添几分帅气。乱蓬蓬的头发自然蜷曲，是雾雨洒脱不羁之气质。她的浅色双眉上扬，美丽褐色的眸子是完成任务的自信与骄傲，嘴角还有一点上扬呢，完全掩饰不住心中的骄傲啊，真是一个男孩子气十足的少女。除了 Gatheing 成品，E2046 亦有售 GK 白模，一起来试试自己亲手涂装吧。

睡眼惺忪的萝拉







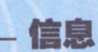
穿着睡衣，睡眼惺忪的萝拉（又名拉芙拉、劳拉）完全没有作为战争机器人造人的半点杀戮之气。怎么看都是一个萌妹子，好像还在打着哈欠呢。特别盖住左眼的黑色专用眼罩这时看起也更像不太端正耷拉着的半只眼罩，更添加几分呆萌气。湛蓝的睡衣在原型师的手下也表现得光洁轻滑。浑然天成的配色再加上与妹子发色一致的浅蓝色圆形班纹点缀，显得很舒服的样子。

妹子没有把衣服穿好，大约跪坐着向后用力了一下，胸部一抹洁白就显露出来了，在深色睡衣的映衬下，原来娇小身材更显纤细白皙。微伏的胸形与下方肋弓一览无遗，如深蓝夜空划过一只雪鹭。忍不住想对她讲，"快点把衣服穿好起床啦，小心感冒啦。"

从萝拉的背面看，长发披肩随着窈窕的身线已过腰部。不意察觉的深浅配色让发丝视感轻盈，如随风轻扬的绸缎。摆在后脑勺上的两只小手随意地半握着，软塌塌可人的样子。由于是跪着的状态，萝拉原本扁平的臀部微微翘起。睡裤上从臀部两侧的褶皱到底边袖口处的自然垂感也显得自然生动。一对雪白的脚丫也如同她的小手一样，在原型师的刀下，被精细雕琢得细腻活泼，脚底浅淡的肉色过度也添了几分鲜滑软嫩。

本次 Gathering 出品，还特别准备了睡裤版及胖次版两种不同的下半身着装配件，更有趣味。

这样一个萌妹子有没有打动你呢?



信息

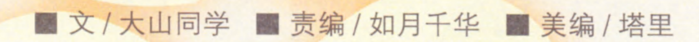
萝拉睡衣版
编号：PF8382
系列：无限斯特拉托斯
高度：13.00 cm
价格：RMB 828.84
会员价：RMB 770.82
预计推出日期：2014 年 10 月 13 日
涂装完成品链接：
http://www.e2046.com.cn/product/21198
GK 人形链接：
http://www.e2046.com.cn/product/20265











■ 文 / 大山同学　■ 责编 / 如月千华　■ 美编 / 塔里

七色幻梦，希望轮回

『七色轮回』赏析



前言*Foreword

加贺见真是一个平凡的大学生，某天他打错了一个电话……哦不，是继承了去世祖父的房子，于是搬到了这个儿时曾经小住过的地方。而在那里等待着真的，有令人怀念的院子、有点古旧的木造房子、以及儿时的玩伴——不过这玩伴隔了十几年完全没见成长，而且，只有真能够看见。也许有人会联想到某只很讲究泡面的时候加鸡蛋要不要搅散的幽灵，但很可惜，出现在真面前的并不是什么软妹子，而是一个任性妄为浪费成性喜欢恶作剧和躲在房间里玩网游的……座敷童子，还要是金发的。尽管这个与其说违反常理不如说槽点太多的现实令人难以接受，但在桔梗出场并展现了各种证据后，真也只能扶着额头认命——原来加贺见家是"鬼使"一族，长久以来一直驱使着鬼为小镇解决各种与幽灵或超自然现象有关的问题，而真则是继祖父之后的第八代"灵视"能力传人。就这样，一个平凡大学生的不平凡暑假开始了。

以上，就是新商标 silkysplus 旗下的第一作『なないろリンカネーショ ン』的故事简介。除了别具一格的开场之外，本作采用了一种非主流画风，すめらぎ琥珀的作画质量相当高，当年也是个萌系画师，但本作中的风格却与当前主流萌系相差甚远，以致不少人光看个封面就拒而远之。当然从洗白的角度来说也可以认为是要故意剔除以废萌 Game 为主食的消费群，凸显打剧情牌的野心——但销量真的没问题吗这样做？当然，在这里我们先不管销量，仅从作品质量来说，这款名不见经传的作品绝对值得我们去尝试。接下来我们就细细介绍一下该作的人物和剧情。不过在这里还是先提个醒：剧透会严重影响这个游戏的一周目体验，所以……各位看着办吧（逃。

角色介绍*Characters



滝川 琴莉

Takigawa Kotori

CV：秋野花

在附近学校上学的高中女生。她是本作的第一女主角，也是唯一一个有真正意义个人线的女主角。性格十分开朗，脸上时刻挂着笑容，不过有时候也因为过于率直而做出让周围吃惊的举动。父母健在，但整天埋头工作一个月都见不了一次面，唯一亲人是爱犬小太郎。由于被父母冷落的原因对“组织家庭”这件事有心理阴影，对其他人也采取疏远的态度。琴莉有“不完全灵视”的能力，通过真可以看见幽灵和鬼，经由第一个事件与真相识，然后作为助手活跃在真与众鬼的身边，不过其实主要任务是陪伊予和葵玩游戏。她像对待哥哥一样仰慕着曾帮助过自己的真，时常在为他着想。





土方 由美

Hijikata Yumi

CV：星咲イリア

真的 EX，与真就读于同一所大学，并且是同一学年。不过两人的关系只发展到打了个 KISS 的地步，然后就因为进了大学朋友和社团圈子的不同自然死亡了。性格看起来强势，但实际上十分内向和怕生。在咖啡店打工，不过接客态度有些僵硬。由美对真其实还留有感情，但她内向＋强迫症的性格，真不主动的话她根本就动不了，于是两人就成了见面就尴尬的关系。不过根据伊予的情报，由美属于灵感为零的体质，与真在灵魂上有如磁石的南北极一样会相互吸引和契合。然而完全感觉不到鬼的存在再加上理科生的性格导致真和由美的结合注定波折重重。



伏见 梓

Hushimi Azusa

CV：かわしまりの

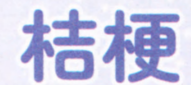
警察厅灵异处理课的新人，经验虽浅但洞察力优秀，是个出色的警察。和琴莉一样有不完全的灵感，性格不拘小节相当豪放。主人公的加贺见家至少从前代开始就与警察有来往，通过解决警局的依赖而获取报酬。梓就属于专门负责灵异相关事件的部门，在故事中一直处于核心位置。刚开始见真的时候对鬼使幽灵什么的持不信任态度，结果被伊予狠狠地恶作剧了一把后不仅相信了而且对伊予产生了心理阴影。虽然性格大咧咧甚至有点孩子气，但同时也有着成年人的成熟和警察的正义感，在其个人结局中甚至不惜以身犯险，最终结果也比由美结局更趋向完美解决。



伊予

Iyo　CV：真宫ゆず

看起来是个稚气未脱的少女，可实际上她就是本文开头描述的那个槽点集合体的座敷童子。伊予的性格如前所述糟糕透顶。虽然偶尔会摆出正经的一面，但一般不到两分钟就会打回原形。重度游戏玩家，平时除了吃饭蹲在家里游戏，主要涉猎网络游戏，可谓是个顶级的废“人”。
爱财如命和满嘴谎言实在在令人对座敷童子这个词的定义产生了疑问。虽然和三鬼一样不是普通人，但作为加贺见家几百年的见证者和招福人，这个萝莉BBA居然有自己的个人结局，真是意外。



桔梗

Kikyou　CV：御苑生メイ

侍奉加贺家见前代家主，也就是真的祖父的鬼。通常鬼会随着死去的主人一同前往那个世界，但桔梗为了辅助真而留在了加贺见家。一般人看不到鬼的存在，但拥有超越人智的神秘力量，不过桔梗是一个特殊的个体，并不具有特殊力量。性格是个和善的大姐姐，不过生气起来十分可怕的样子。



葵

Aoi　CV：樱川未央

第一个隶属真的鬼。头上没有鬼角，取而代之的是长着猫耳和尾巴。性格像猫一样随性不修边幅，爱睡觉、爱吃、办事看心情，虽然偶尔会表现出一点少女形象但马上就会被自己打破掉。对真虽然有鬼对主人共通的爱，但却几乎一点尊敬的感觉都没有。葵的特殊能力是读取人和物件上的残留意识，是解决第一个事件的关键人物，在主线中也一直起着重要作用，不过，她不是可攻略对象。



芙蓉

Huyou　CV：御苑生メイ

隶属真的第二个鬼。外表长得和桔梗很像，连性格也很相似。和葵以及爱丽丝不同，芙蓉是为了做家务而诞生的，她的主要能力是让一般人也能看到自己。除此之外芙蓉也是三鬼中性格比较正经的一个，之所以说“比较”是因为她对真的爱情表现相当异常。但同样地，她和另外两个姊妹一样是不可攻略的。





爱丽丝

Alice　CV：藤咲ウサ

哥特萝莉爱丽丝是隶属真的第三个、也是本作中最后一个诞生的鬼，身为日式鬼竟然穿着一身哥特装，手里还报了一个名叫“乌啪君”的玩偶。特殊能力是心灵感应，不用说话就能够同时与多个对象进行交流，还能通过能力让在远处的接收到自己的声音。

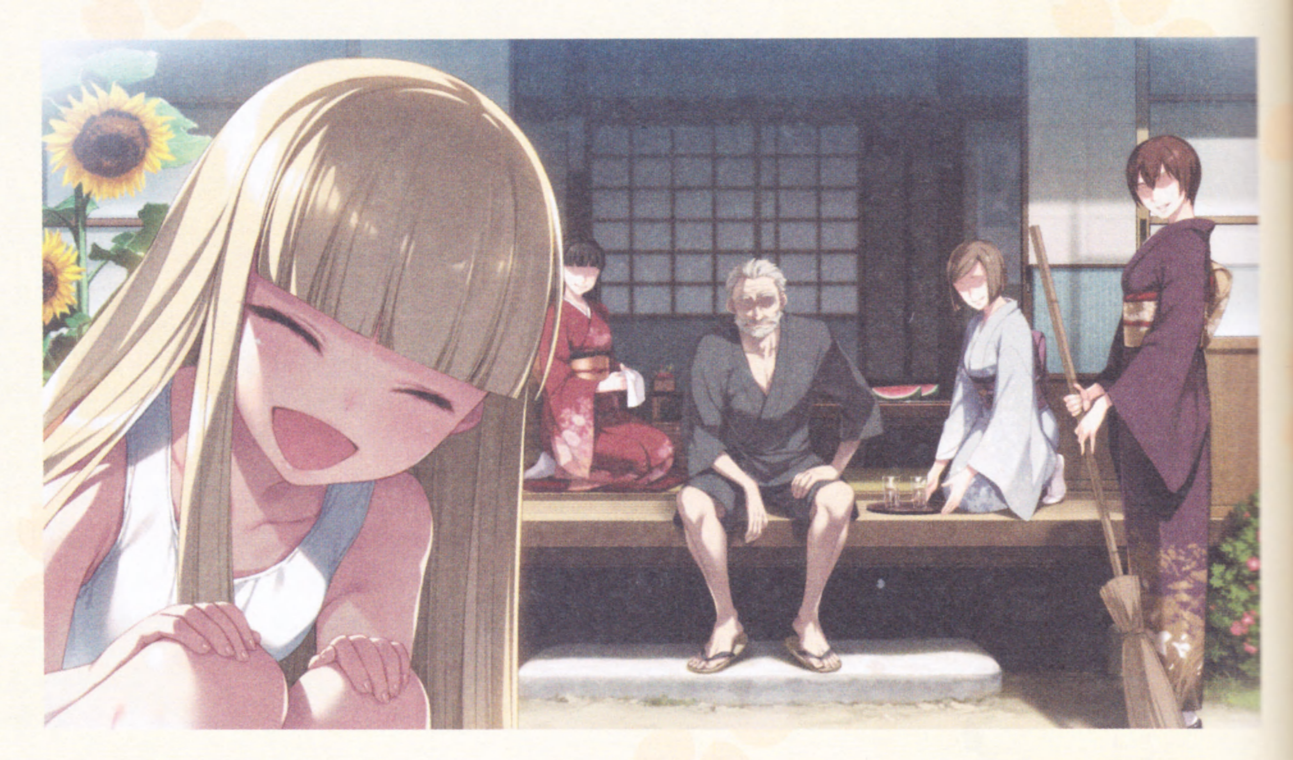
爱丽丝的性格和葵是正反对，内向害羞，以致于连日常对话也要靠心灵感应。她对真是近乎绝对的敬爱，为了减轻真的负担甚至一直压抑着自己的欲望。爱丽丝和葵一样在主线中一直起着重要作用，不过她的诞生原因就实在是比较……和葵一样，爱丽丝也是不可攻略对象。

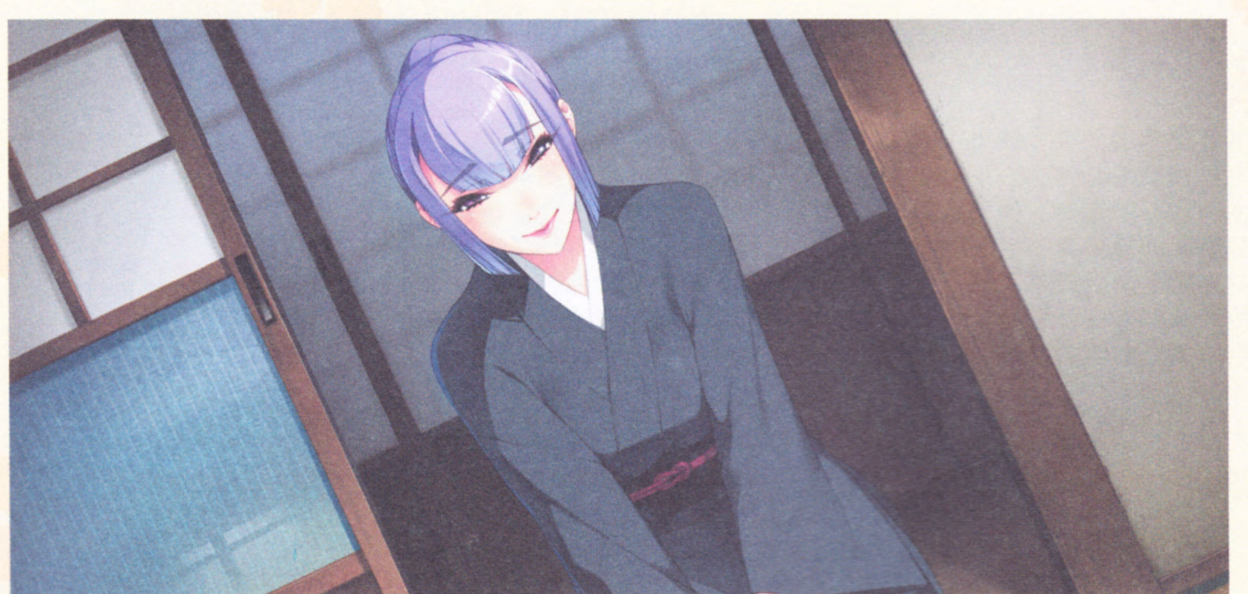
尽管还有若干配角，但从以上角色介绍应该不难看出这就是一个琴莉 Game。不仅琴莉占了封面的正中，而且可攻略的另两个角色由美和梓连封面都没让上，而伊予线其实只能算是个类似 Bad End 的东西。那么在加贺见真和滝川琴莉身上到底发生了什么样的故事呢？以下就让笔者来给各位剧透一下吧。

剧情赏析*Story

一切都由男主角加贺见真继承了过世爷爷的房子并搬进去开始。

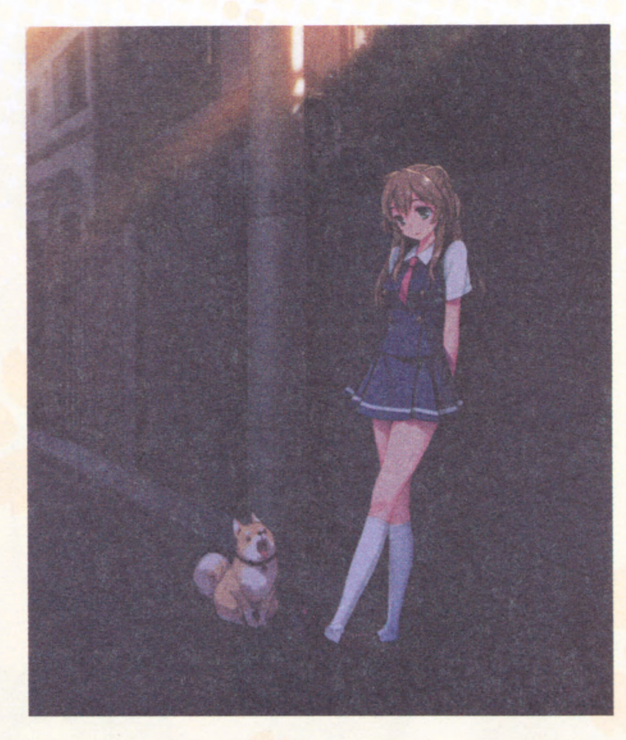
那是一所带院子的木造和式房子，也是真童年时夏天经常来玩的地方。但自从上小学后不久真就再也没有来过这边，一晃眼已是十几年。印象中这个房子里有慈祥的祖父，总是给真讲那几个有关少爷与鬼与座敷童子的故事；祖父身边还有几位穿着和服的温柔漂亮的大姐姐在照顾他的日常起居；另外还有一位住在附近叫伊予的金发女孩老是来陪……哦不是强行拉着真玩耍……而现在，这一切都已成过去，昔日热闹的房子已经空无一人——本应是这样才对。然而在真的眼前却出现了那位十几年前的金发小女孩。明明已经过了十几年，她还是和当年一个样貌完全没有成长。而且明明她就在真的面前蹦蹦跳跳的，但陪真一起搬家的母亲却似乎完全看不到她的存在。送走三步一叮嘱的母亲后，这个不应该存在的“伊予”还是在眼前活蹦乱跳——一定是对儿时的怀念和夏天的暑气所产生的幻觉吧，真盯着眼前的小女孩，作出了这样的结论。“居然敢把我当幻觉？！”真的结论终于令一直被无视的“幻觉”生气起来。在经受了一番拳打脚踢后，切实地感觉到疼痛的真终于接受了眼前的是那个“伊予”的现实。但是阔别十几年，为什么伊予还是儿时的样貌？原来这是和加贺见家的“家业”有关……





原来加贺见家是有历史的“鬼使”一族，通过仪式与“鬼”订立契约，借助鬼的力量超度在小镇里彷徨的灵魂，真当年见到的穿和服的大姐姐们就是与祖父订立了契约的鬼。而鬼和幽灵一样需要有“灵视”能力的人才能看得到，而真则是加贺见家第八代继承了这个能力的人。因此真在继承了祖父的房子的同时，也继承了加贺见家的特殊家业。至于伊予，虽然爱钱如命喜欢恶作剧网游成瘾暴力任性还是金发，但她却是守护了加贺见家几百年的座敷童子。于





是在这样一种槽点满载的状态下，加贺见真，一个平凡的大学生，开始了不平凡的日常生活。

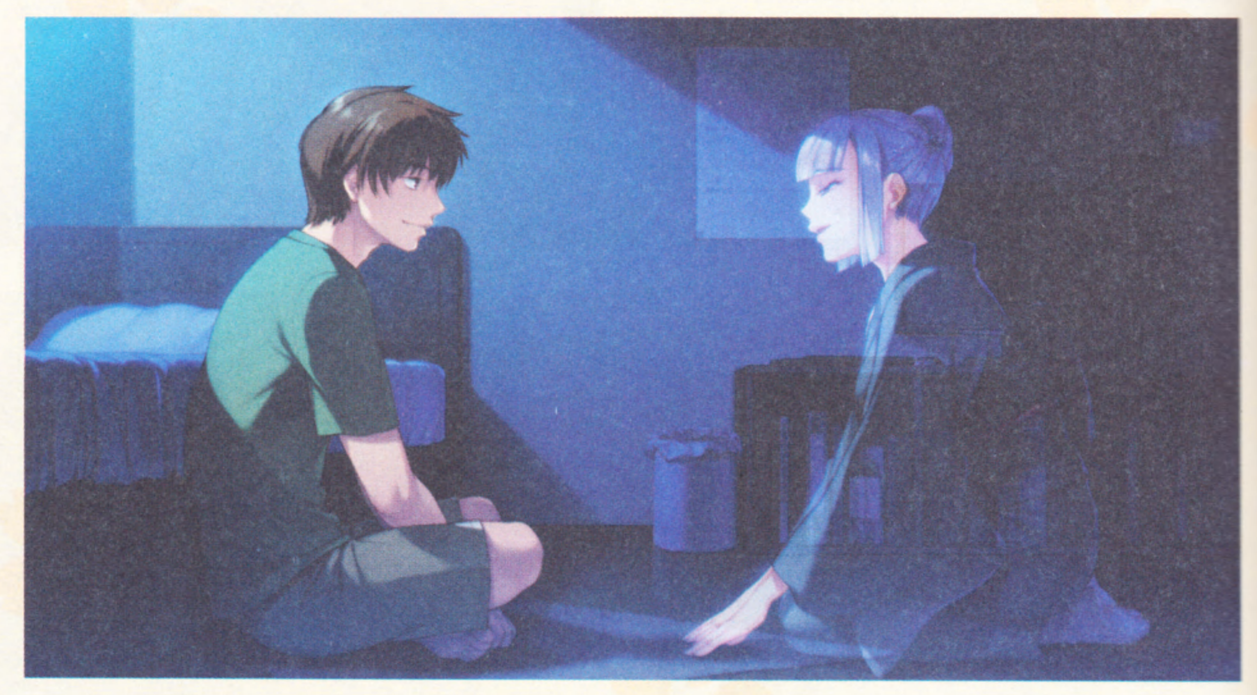
就这样，真带着祖父留下来指导他的鬼桔梗开始在小镇上漫无目的地闲逛，希望能碰到一只半只幽灵什么的，但最终他们碰到的是在找狗的琴莉。想着反正也是在找多找只狗也无所谓的真答应了帮琴莉找她的爱犬小太郎，但真万万没想到的是他们找到的却是小太郎的灵魂。

为了让小太郎成佛，也为了让琴莉能至少找到小太郎的遗骸，真终于需要借助鬼的力量。然而桔梗的诞生目的只是指导，她并不能和动物的灵魂沟通，于是在伊予的提示下，真通过仪式（也就是啪啪啪啦）诞生了第一个真正隶属于自己的鬼——能读取残留意念的葵。

在葵的努力下，真终于知道了小太郎的遗愿，找到了它的遗体所在地，但同时也看到了一个对琴莉来说非常残酷的事实。最后真在隐瞒了

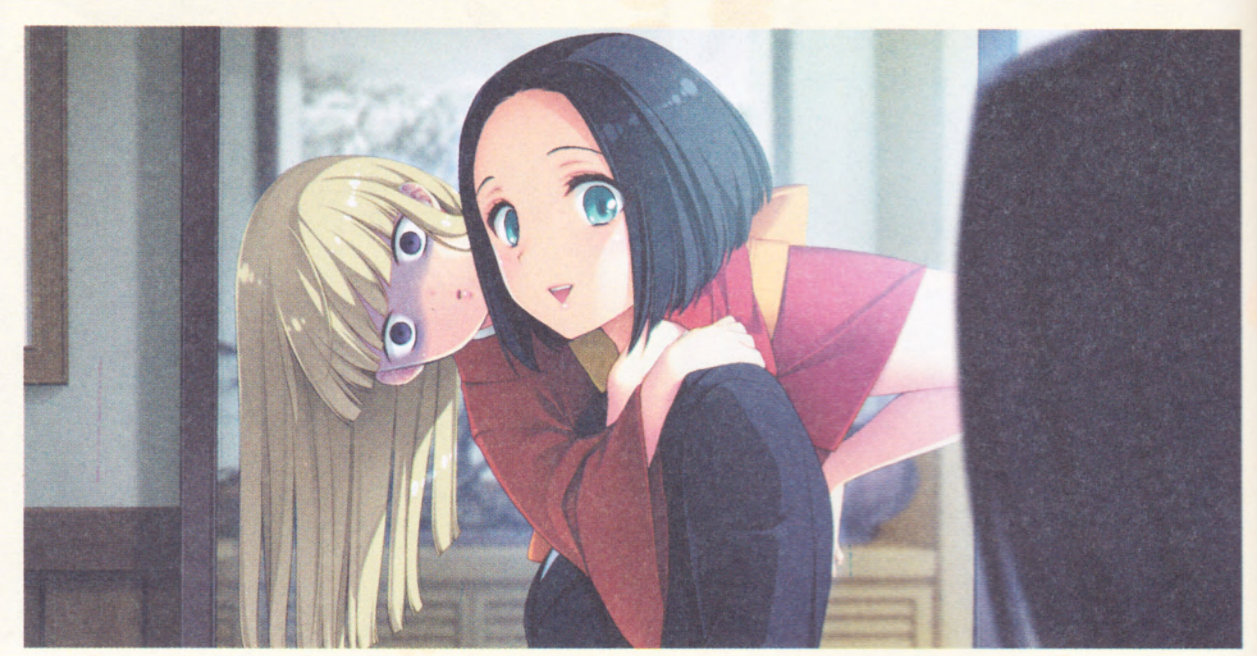


部分真相的情况下让琴莉找回了小太郎的遗体。为了向琴莉说明小太郎的遗愿，真坦白了自己鬼使的身份。巧的是琴莉有“不完全灵视”，可以借真为媒介看到鬼的样子，因此她很快就接受了真的说法。在安葬好小太郎后，琴莉主动表示希望成为真的助手帮助遗愿未了的灵魂成佛。而对知道全部事实的真来说小太郎事件尚未完结，因此他也爽快地答应了琴莉的要求——为了实现小太郎真正的遗愿。

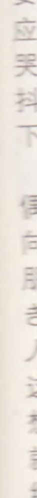


就这样，琴莉成为了“灵能侦探”真的助手，而桔梗在为真诞下葵后也完成了自己的使命成佛回到真的祖父身边去了。加贺见家第八代当家正式开始独自执行世代传承的重要任务——然而在此之前，却发现在伊予的挥霍之下，加贺见家的米桶快见底了！为了找一个能持家的人，真只好再次举行仪式诞下了以持家为主要任务的第二个鬼——芙蓉。而伊予也再次联络上与加贺见家有长期合作关系的警察刑事十三课，重新开始接受对方的任务委托。

十三课派来交接的是新人伏见梓。起初梓对鬼啊灵啊什么的也是不相信，以为只是部门玩新人的手段，但被伊予吓出心理阴影后终于信了。经过一个小测试事件后，梓与真他们建立了信赖关系，于是第一个正式委托出现了——调查和处理晚上在附近公园里追逐大学生的幽灵事件。



然而当真和琴莉意气昂扬地来到声称有恶灵出现的公园里，迎接他们的却是一个全身赤裸被捆得很个性的抖 M 大叔的鬼魂……由于大叔嘴里塞着那啥用的球状物所以不能正常对话，再加上大叔的样子对纯情的琴莉同学以及基本还是处男的真构成了严重的冲击，所以灵能侦探团第一次出动以逃跑结束了。但是从大叔的外观特征梓很快就查出了鬼魂的身份——果然是个在野外玩重口 Play 的时候被警察发现挣扎想逃却不小心撞到头部挂掉的可怜虫。然而不管大叔的经历如何，不超度他始终是个问题，





虽然きらら暴走带来的危机是解决了，但事件却依然是原地踏步，真和琴莉之间更是因为那场表白变得很尴尬。就在事情一团糟的时候，梓手上的另一个失踪者野崎小百合的灵魂找上门来。与阴晴不定并且封闭内心的きらら不同，小百合很清楚自己的状态和遗愿。但正因如此，真他们所调查的事件也从きらら被杀上升为连环谋杀案——事情已经发展至不能再拖的地步了。

在小百合的帮助下，真他们获取了更多关于事件的信息，但关键的凶手身份却依然未明。而另一方面，葵通过读取残留意念知道了这次连环杀人案与真一直在暗中追查的小太郎事件是相关的，所有的事件、人物和线索终于连了起来。

事件已经很明确，但一方面没有实在的证据让警察立案（鬼看到的东西什么是不可能被接纳成为理据的），另一方面きらら虽然被琴莉击退后变得可以正常交谈，但却依然守口如瓶，

但以大叔的“装备”又无法对话，直接让葵读取意念则会导致大量重口 Play 回放……在一番写作头脑风暴念作推卸责任后大家一致同意需要一个新鬼以应付这种情况，于是主攻心灵感应能力的爱丽丝（悲剧地）诞生了。在爱丽丝哭着的努力下，这位外表很冲击内心很绅士的抖 M 大叔终于在琴莉极不情愿的一脚退魔 Kick 下带着满足的表情成佛了。

正当大家庆祝第一个正式任务完结之时，偶然知道了真“侦探”身份的前女友土方由美向真提出了寻人的请求，拜托真寻找她的大学朋友的家教对象、已经失去联系一个多月的嶋きらら。由于由美的特殊身份再加上真的老好人性格，尽管不是真正的侦探，真也私下接了这个活。但在调查的途中真却发现事情远比他想像中复杂——梓带来的下一个任务对象居然就是由美要找的女孩きらら的鬼魂。而事情继续挖下去更发现きらら是被人杀死的。但从きらら的鬼魂那里却套不出凶手的情报——只要男性一和きらら对话她就会恶灵化，而正常状态下她又只会不停重复一些琐碎日常，靠对话和读意念完全找不到头绪。为了打开突破口，真在参考过祖父的鬼使日记后决定冒险与恶灵化的きらら对话。但きらら的怨念出乎想像地强，居然把葵和爱丽丝的行动也封住了。危急关头琴莉爆发出谜之力量把きらら击退，同时也在下意识中表白了她对真的好意。







调查再次陷于停滞。然而不知道是伊予的力量还是纯粹的好运，在一次意外的买饭过程中，葵居然从包装的袋子上的残存意念读到了小百合的样子——凶手竟然就是熟食店大木屋老板的儿子！而葵与爱丽丝进一步蹲点更发现了一个可怕的事实——凶手不但没有停手的意思，而且他的下一个目标就是土方由美。

这下子不仅真，就连梓也紧张了起来，但物证始终是道跨不过的坎。无奈之下真再次去找きらら。在得知杀死自己的人不是什么特殊的爱情表现而仅仅是个变态连环杀人魔后，きらら终于供出了凶手可能的藏尸地点。

在那间独户房子的一个房间里，真终于见到了各个受害者被切割和拼接的遗体，也找到了小太郎事件的最后一块拼图。但就在此时，本应在屋外待机的琴莉却像被什么感召似的不顾劝阻冲了进来，真一直以来的隐瞒和苦恼就这样以他最不希望的方式完结了。

滝川琴莉，女，XX 岁，学生，连环凶杀案

的第三被害者。

自从从小太郎那里知道真相后，真就一直在苦恼怎么向琴莉说明她已经死亡这个事实。但越与琴莉接触，真就越觉得难以启齿，只能在家中给她留一个容身之处，以弥补她生前没有好好享受过家庭温暖的遗憾。而琴莉对真的感情更加重了真的苦恼——于是真就这样磨蹭着迎来了最不希望见到的结局。

看见自己遗体的琴莉带着惊愕的表情消失了，留下满肚子悔恨的真。

有了真拍下的证据，警察很快就展开了行动。而觉得必须给死者一个交待的真在伊予的帮助下用血解开了鬼的枷锁，让毫无悔意的凶手切身感受到死者的怨念。和平小镇上的特异案件就这样落下帷幕，但真的内心却依然难以平复。因为知道真相，所以真一直回避着琴莉的感情，但琴莉消失后，真才发现所有的努力都是徒劳，自己早就已经爱上了那个直率纯真有点吵闹又有点呆瓜的女孩。事件结束一周后，真一个人漫无目的地沿着与琴莉相遇的路线晃悠，然后，在发现小太郎灵魂的位置，真看到了那个熟悉的身影。

“你不回来在这里发什么呆啊！”

“啊，真哥哥。对不起我昨晚太震惊，意识恢复的时候已经站在这里了，然后总觉得就这样回去很尴尬……”

“昨晚个头啦，你已经有一周没出现了！”

“啊？一、一周？原来如此，这就是幽灵特有的混乱时间感啊。”

“…………快跟我回去吧。”

“……嗯。”

就这样，琴莉再次回到了大家身边，但所有人都明白这不过是暂时的，幽灵终究不能一直留在现世，早晚需要成佛转生，否则就会完全消失，归于虚无。

事件解决了，事实却依然沉重，而且无法改变。真和琴莉也只能在接受现实的情况下尽可能享受在一起的一分一秒。告白、逛街、吃琴莉做的菜、约会……真和琴莉在短短几天内把情侣会做的事都做了一遍。然后，在闭园前的旋转木马上，琴莉向真作出了最后的道别。

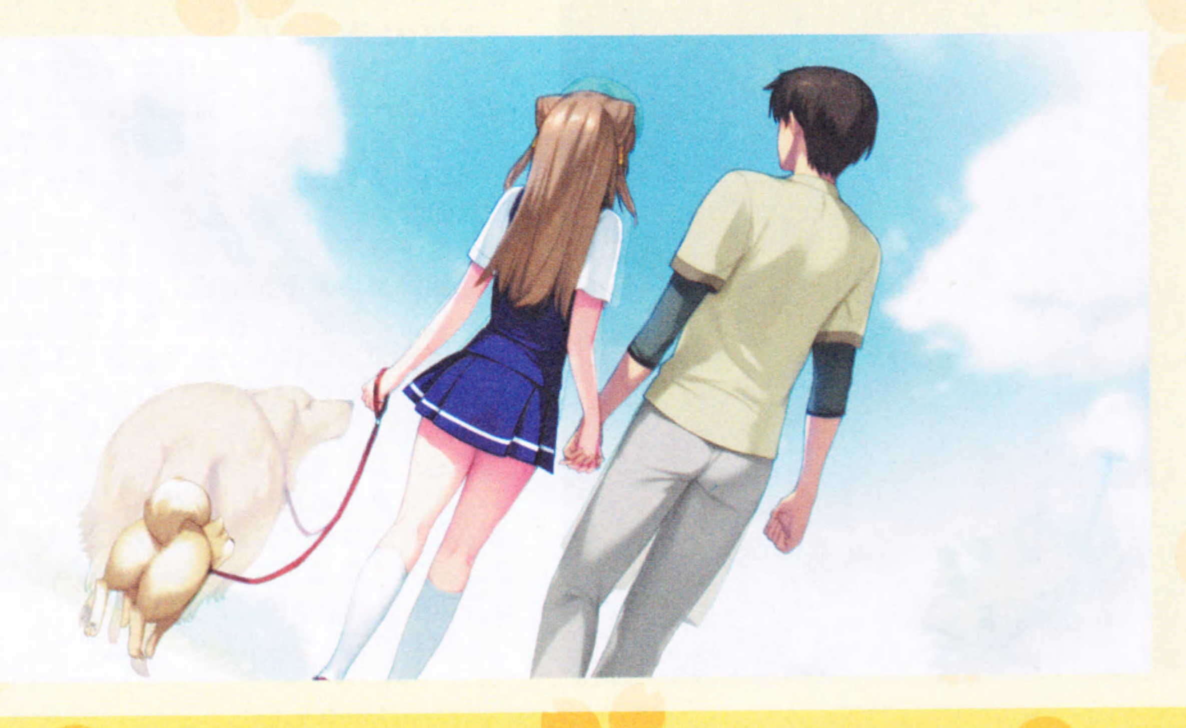
身为加贺见家第八代当家，真明白让琴莉满足地成佛是他应尽的责任；但对加贺见真个人来说，眼睁睁看着自己最爱的女孩消失也是最残酷的结局。随着背上的重量一点点消失，真的心里仿佛也有个空洞在一点点扩大。真无数次想抓住琴莉的手说“不要走”，但最终还是忍了下来。

琴莉顺利成佛了，但真却像丢了魂似的。在确认了真对琴莉的感情后，伊予叹着气交给了真一封信。那是琴莉成佛前的留言，自知笨拙的琴莉知道自己很可能无法把心意全部直接对真说出来，所以留下了这样的一封信。在信中，琴莉再次向真表达了自己的爱意和谢意，感谢真让她感受到恋爱的幸福，也感谢伊予她们让她感受到家庭的温暖。

“虽然很想一直留在真哥哥的身边，但我知道这是不被允许的。滝川琴莉的人生已经完结，通向未来的大门已经关闭，因此我选择了到我应该到的地方去。……假如真的有神佛存在，我希望，在往后的某一次轮回中，如果可以的话，能再成为真哥哥的恋人。

——琴莉敬上。”

夏日的午后阳光灿烂，一对夫妻牵着爱犬在河边的小路上散步，那宁静、平凡而幸福的画面中，仿佛折射出许多年前那位有灵视能力的青年以及一位已故少女简单而真切的愿望。



总评*Comment

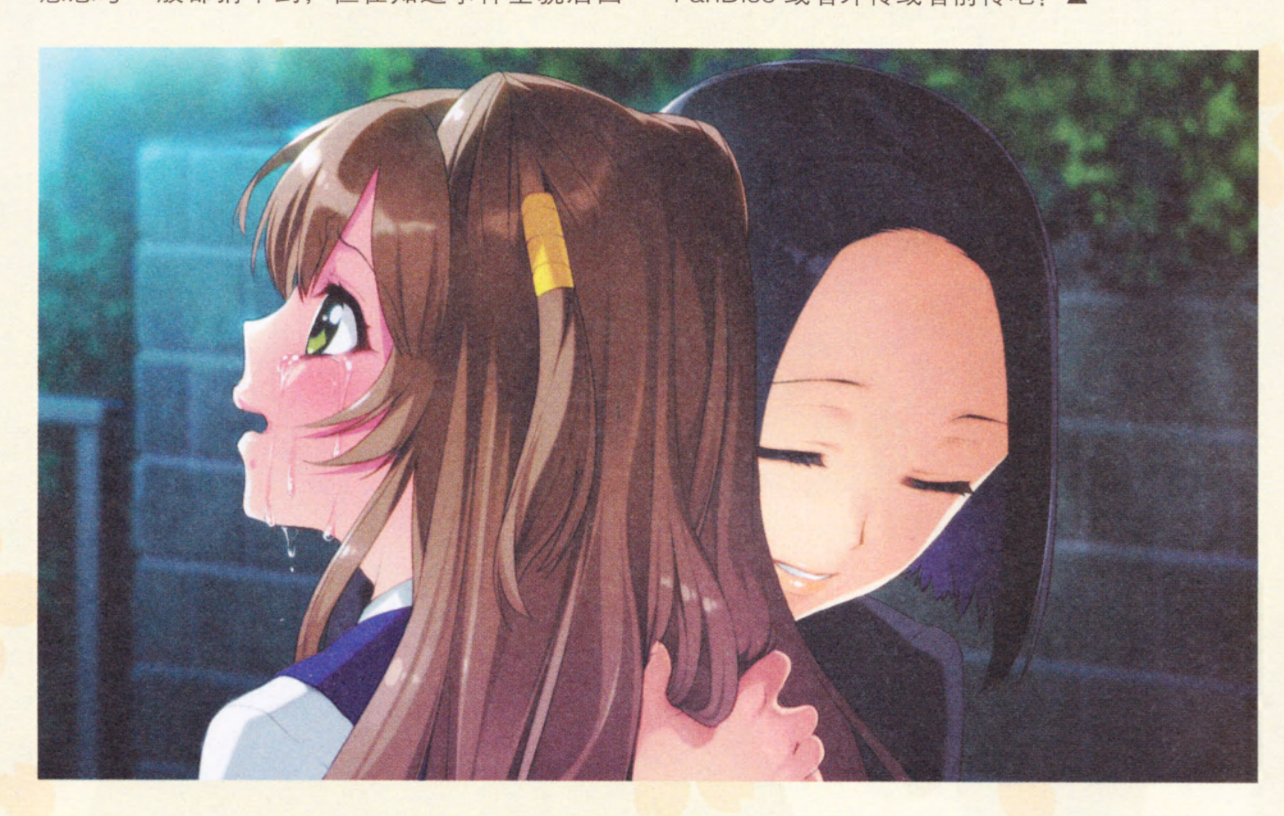
本作音乐部分虽然不算特别令人难忘，但和剧情配合度很高，无论是煽情还是搞笑都很出色。特别是「傷心」和「戯れ」两首，跑过头两章后一听就能回想起对应的桥段。

演出方面CV的演技没得说，特别是琴莉的CV秋野花表现尤其出色，把琴莉的直率认真以及青春期少女多愁善感、感情起伏大的特点演得入木三分。画面的演出效果也做得很出众，不过努力的方向就和画风一样有点偏门了。

至于剧本，正如前述是走剧情派路线。但不知道是为了集中描写还是经费不足，整个游戏其实只有一条主线，不同角色的结局只体现在主线最后的问题解决方法上，除了第一主角琴莉，没有真正意义上的个人线。而这也是在网络上被诟病得最厉害的一点，毕竟一个卖全价的作品却只有单线难免让人觉得坑爹，虽然这事朱门优也干过，但かずきふみ没朱门优那么文青，装不出“单线才完美”的小清新范儿来，自然难免挨点鸡蛋西红柿。不过说句公道话，这唯一的主线写得真不错，可以秒杀当前大部分工口。虽然剧情本身并不标新立异，但人物对话剧本节奏伏笔设收都有很高的水平。可惜愉快的阅读体验也令本作的体感长度变得更短，于是网络上除了骂剧本短外更多的声音是希望沿用这个设定和风格再写几个故事出来。如果看完上文，或许大家也能明白这个剧本是怎样好吃但量不足的吧。

剧本作者かずきふみ以姐系萌拔作『もっと 姉、ちゃんとしようよっ...』出道，去年的『ガンナイトガール』就在剧本上得到了相当不错的评价。这次在新品牌下担起处女作的大梁，剧本和文字的质量感觉又上了一层楼。虽然几乎是单线的结构让不少玩家不满意长度，但对整体的评价却依然是好评居多。以笔者的角度来说的话，就是好久没碰到过阅读体验如此畅快舒服的小黄油了。不仅文字精炼爽快，而且伏笔铺设巧妙。琴莉的真相第一次玩不注意思考一般都猜不到，但在知道事件全貌后回过头看就会发现各种提示从序章开始就一直不停地出现。

总的来说除了长度不足，可攻略角色不足（梓和由美线其实还是琴莉的戏份多，伊予线根本是个BE）外，本作算是难得一见的高水平剧本。如果以同样的角色、设定和世界观再多写几个类似前两章的故事就完美了，所以快点出FanDisc或者外传或者前传吧！▲







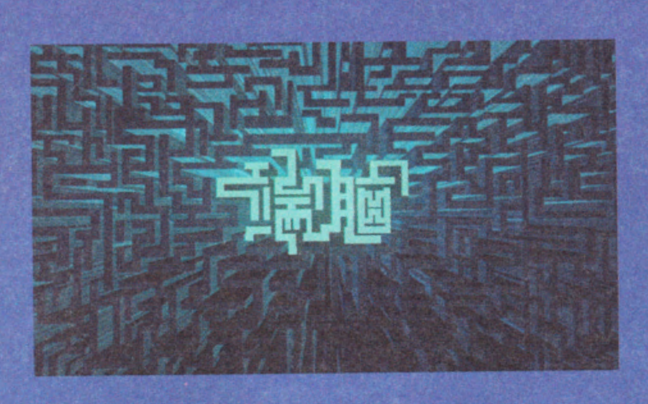
这次的天朝原创栏目要向大家介绍的是由有妖气原创漫画平台上一直有着很高人气的漫画『端脑』所改编的动画。原作开始并没有用华丽的画风吸引人，但格外精彩的故事仍然吸引了大批读者。作为在国内比较少见的悬疑推理类漫画，『端脑』还是很值得一看的，这次的动画化也非常让人期待。动画的预告PV一经公布也收到了国内观众不小的反响，正片将于11月28日在网络上开播，下面我们就来对动画做一下了解吧。

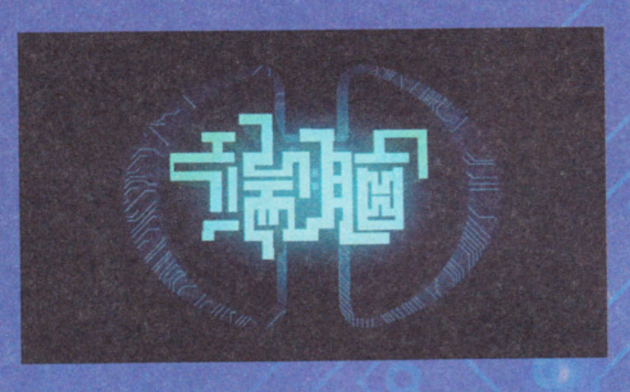
作品简介

夏池的女朋友在接到一封信后突然离奇消失，为了找到自己的女朋友，夏池毅然进入了一个名为端脑的游戏。这个游戏却没有想象中的那么简单，输赢后进入不一样的世界，而不一样的世界却有相同的人。游戏的目的到底是什么？游戏的意义又是什么？只有不停的游戏，才能突破重重迷雾，才会发现这个游戏真正的目的与意义。

壁水羽原作的漫画『端脑』，是一部以推理为核心，将悬疑和游戏作为主要故事展开形式的作品。自有妖气原创漫画梦工厂成立不久之后即开始刊登开始连载，至今为止是有妖气平台上当之无愧的超人气作品，其故事情节缜密，剧情跌宕起伏，让人欲罢不能。下一步是什么样的？他们是怎么想的？每一段展开都让人意想不到，而只有最终主角们获得游戏胜利的时候，才能明白每个游戏中所隐藏的深意。

『端脑』漫画可以说是开创了国内推理类漫画的先河。连贯的剧情和精密推理情节也让读者有身临其境的感觉。这部作品能走到今天可以说并不是幸运使然，在和原作壁水羽的交流中，我们也感觉到他对作品中游戏情节的用心。每一次游戏都有煞费苦心地去想，去思考，去沉淀。可能壁水羽并不是在画画方面见长的人，但他却是一个很会讲故事的人。





两个平行宇宙间的生存游戏
漫改科幻推理动画『端脑』

■提供／有妖气原创漫画梦工厂　■责编／白石　■美编／塔里

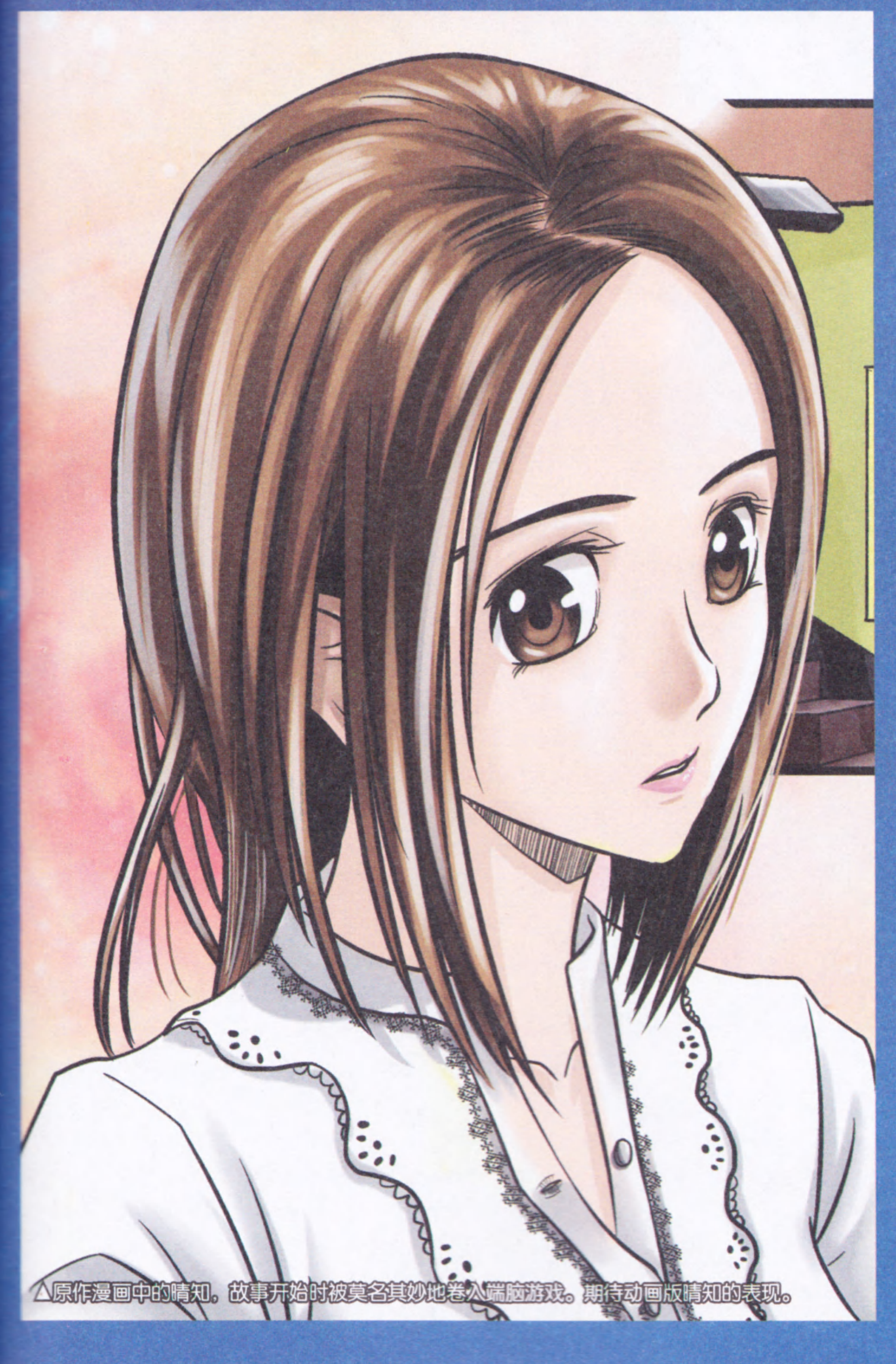
艰辛的动画改编之路

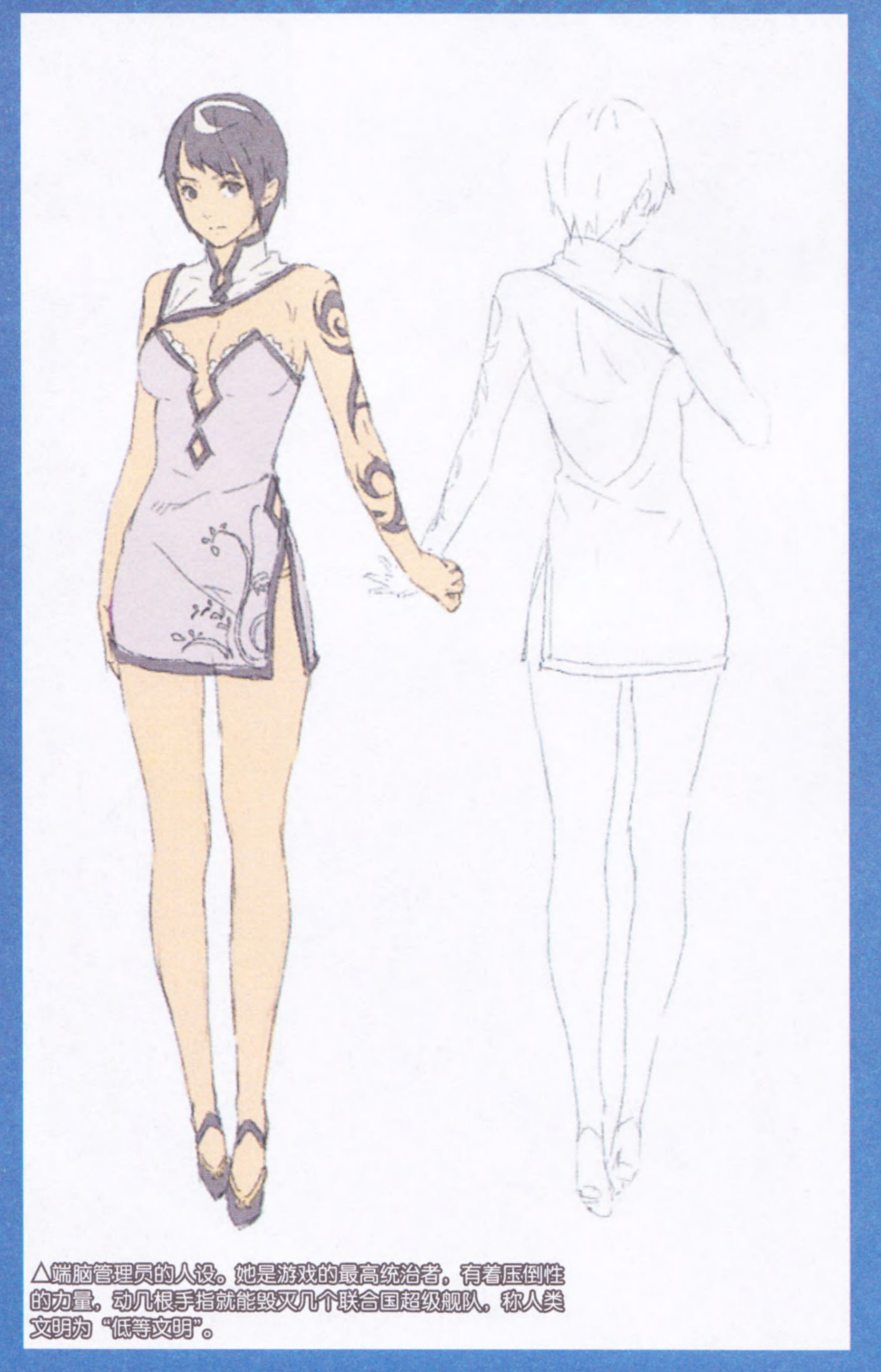
想要将『端脑』改编成动画并不容易，如何把原作中那种缜密的剧情原封不动或者更好的以动画的方式表达出来有着很大的难度。导演王子轩也曾经明言这是一部非常费脑子的作品，要想做出动画特有的表现，又想原作中的那种紧张感体现出来需要很多思考。不过即使如此，有妖气与王子轩导演也决定努力把『端脑』动画做好展现给大家。

10 月 2 日，『端脑』动画的 PV 首先在有妖气的有宇宙动漫音乐节上公布。随后在 10 月 3 日在哔哩哔哩弹幕网站上进行了首播，到截稿日之前，端脑 PV 在 B 站上已经获取了 18 万余的播放量，并且有不错的评价。

据『端脑』动画制片人，有妖气影视中心总监董志凌说，『端脑』这部动画作品，自开始筹备制作，到动画 PV 的播出之间，历


▲男主角夏驰，大学推理文学研讨社成员。为调查女友晴知的神秘失踪的真相而进入端脑游戏中。

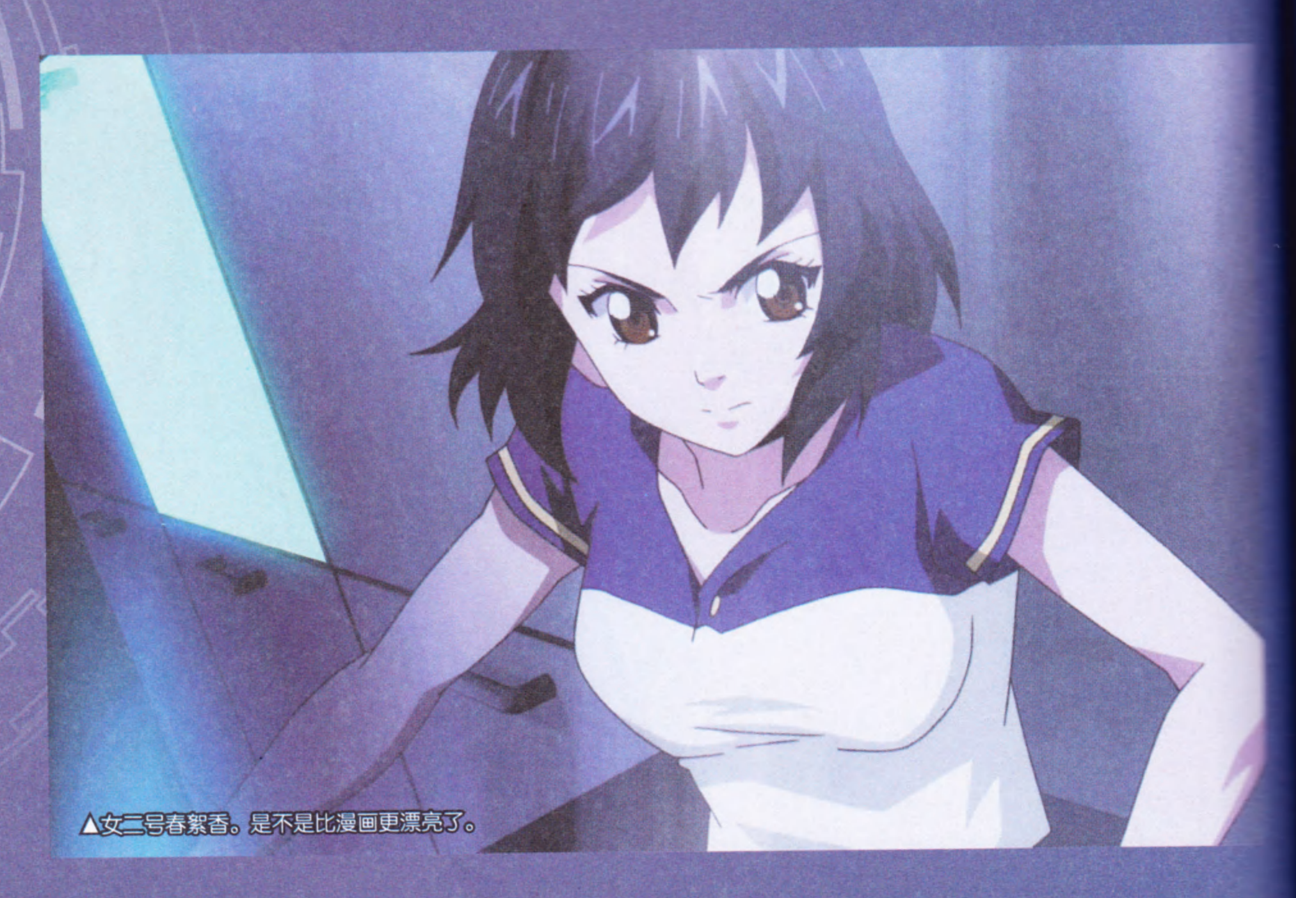

△原作漫画中的晴知，故事开始时被莫名其妙地卷入端脑游戏。期待动画版晴知的表现。


△端脑管理员的人设。她是游戏的最高统治者，有着压倒性的力量，动几根手指就能毁灭几个联合国超级舰队，称人类文明为"低等文明"。

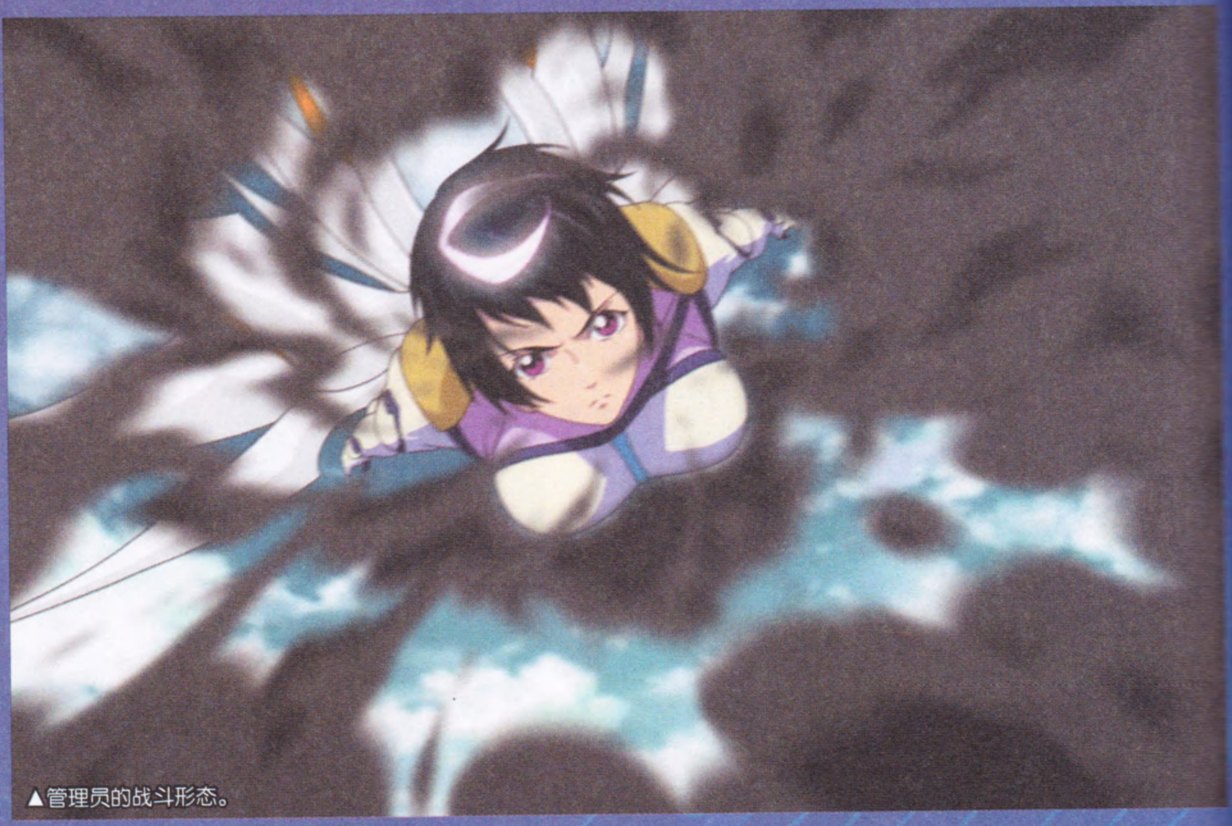
经了 16 个月的时间。中间虽然出现了各种各样未曾想到过的问题，但是经过逐步摸索之后，终于还是找到了可以缩短更新周期，保证制作质量的方法。虽然动画的每集 12 分钟，每双周更新对于国内的用户来说还是有些短暂与缓慢，但是在已经探索到的新模式下，加快更新频率，增加每集时长已经并不是一件我们无法触及的事情。

“『端脑』动画的制作，是包含着对原作者的敬意，以及对国漫发展的憧憬，我们可能受到各种批评，但是我们愿意做这个时期的先锋，愿意探索其中更符合中国市场环境下的方式与方法，以满足观众们需求。而这也是我们一直为之拼搏与奋斗的梦想。”制片人这样说道。

导演王子轩称，已经公布的 PV 实际还有很多地方自己不是很满意，包括原画、动画、后期乃至配音，都有很多可以优化的地方。这次破先例的采用了韩国团队一同制作『端脑』动画及 PV，而与韩国团队的交流中也不可避免的出现了一些交流上的问题，导致 PV


▲女二号春絮香。是不是比漫画更漂亮了。




▲管理员的战斗形态。


▲原作中的各种精彩场面将会以新的形式呈现在屏幕上。

中的一些本想表达的东西没有表达出来，这是事先没有想到的。不过也正好借此可以了解到与韩国团队交流中可能出现的问题，以及更深刻的了解到他们的制作水平，以便在未来的制作中能够提升更多动画方面的细节质量。

在导演的交流中，王导还告诉我们，事实上 PV 有很多可以修改的细节，比如大家最关心的晴知的眼睛，这个在原画中并不明显，在上色后期之后显得有些过了，在正片的制作中，这个问题一定会避免。而大家同样关心的配音部分，本来也想启用新人带老人的这种合作模式，但是效果并不理想，所以在正片的制作中，也会全部使用更专业的声优来提升作品的整体质量，也会让原作者壁水羽更深的参与到制作中，让配音演员对原作有一个深刻的认识，同时也能在配音表达上更进一步。



▲夏驰和他的保镖。动画中也会有很多精彩的动作场面。



还有诸多表演上的细节可能一些观众并没有发现，但是王导觉得作为一部优秀的作品，他也不愿意让这些细节对作品产生负面影响，如：动画中人物的表演，晴知在发现那封信的过程中，惊讶的过程表现的不够好；夏池在寻找晴知的奔跑中，一些镜头没有做到位；再如航母被击沉的那个镜头，可以用快慢镜头的转换来体现的更有张力。诸如此类，在未来的制作中都会更注意，让观众们在观看的过程中有更全方位的视听体验。

从我们已经看到的『端脑』动画人设与PV上，我们可以看出，韩国参与制作的影子还是很明显的，尤其是其中宛若龙之谷与剑灵中的包子脸与仿佛不是一个次元的大眼睛。但是作为一直萎靡不振的国漫来说，有这样流畅的作品已经算是难得的进步了。

整体来说『端脑』的动画PV也是让我们眼前一亮。大家一直比较关心的有胸有背的端脑管理员在动画PV中没有给背和胸的特写这点还是让不少观众的欲望没有得到满足。希望动画正片中能在这些方面有所改进。在国内要完成整部动画还一个长期的过程，制作组也会在这个过程中有明显的进步。有原作剧情的支持，至少也可以让大家有所期待吧。

期待与担心

近几年每当有一部国产新动画作品问世的时候，总有人惊呼这是国漫的崛起。不过这种声音在最近却少了很多，因为大家已经习惯被PV党，烂尾党们玩弄，不愿意再献出自己的声音。也已经习惯冷眼看待国产作品被批斗，被纠错，被指责。

但且看中国动画人们在这种压力下的努力，和大家对于这个并不盈利的行业的支持。与端脑的一位负责人进行交流的过程中，听到最多的就是初心一词。怀着初心，承担着来自各方的压力,用心的做好『端脑』这部作品。我们中国动画界一直都处于一个成长的阶段，支持他们一直做到现在的便是这份初心。如今我们也终于看到了如『端脑』这样的作品出现在我们的眼前。当有人每周等待它更新的时候，便是大家对这部作品，乃至于对国产动画的支持。最后祝『端脑』越走越好，有妖气越走越好，中国动漫越走越好。▲



圣地巡礼界的“业界良心

Anime Tour Of



——P.A.WORKS 作品巡礼大盘点（下）

P . A . W o r k s

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 如月千华、稗田阿吃 ■美编 /ASKI

tour of love

恋旅：富山县的“花式玩法”

在本文的第一篇中，笔者从 P.A.WORKS 的根据地——富山县南砺市出发，谈到了南砺市圣地巡礼的原点之作『真实之泪』，以及对南砺市及周边地区的圣地资源进行二次发掘的『Another』。其实自从 PA 涉足本格 TV 动画制作的这 7 年来（2007 年 -2014 年），PA 足迹遍及了整个北陆地区，甚至深入到属于近畿地区的京都和三重县，一步步成为了可以比肩京都动画的圣地巡礼领域的金牌动画公司。不过 PA 的发源地毕竟是在富山县南砺市，作为南砺市的纳税大户之一，PA 对城市的地域振兴发展责无旁贷。以旅游业为支柱产业的南砺市，与利用动画这一载体宣扬圣地巡礼理念的 P.A.WORKS，两者结合在一起产生的化学反应的生成物就是 2013 年 4 月播出的系列短篇动画『恋旅』。





▲平村合掌造民居村上家宅邸里的纪念品商店



▲山茶花公园里的一处木雕

先从『恋旅』的制作背景说起吧。2009 年得到日本经济产业省、富山县观光联盟支持的一个名为“富山观光动画 PROJECT”的企画如火如荼的在整个富山县内开展起来，有四家企业参与了这个企画，PA 乃其中之一。企画的具体实施是由 PA 和另一家设在鱼津市的 FLASH 动画公司 The BERICH 分别制作一系列统称为『泣かせる○に会いたい（邂逅令人怦然心动的○）』，分为“天空”“大海”“味道”三个篇章，每个大章节下又各有两个小章节，分别由两家公司负责。PA 制作的共有三个章节：『邂逅令人怦然心动的天空：立山的恋人篇』、『邂逅令人怦然心动的大海：海边的友情篇』、以及『邂逅令人怦然心动的味道：五箇山的爷爷篇』，取景地为立山、富山湾和五箇山，都是富山很有代表性的旅游资源。

立山自古以来是日本北部最有名的灵山之一，与富士山、白山并称“日本三灵山”。进入近代以后立山与黑部峡谷一起被打造成了一条名为“立山黑部阿尔卑斯之路”的观光线路，是著名的登山和滑雪胜地。富山湾是日本数一数二的大渔场，出产独一无二的荧光乌贼，每年春季荧光乌贼繁殖期会吸引大量观光者和饕客慕名而来。五箇山与岐阜县白川乡都以合掌造古民居村落而驰名海外，1995 年被收录于世界文化遗产。所以以立山、富山湾和五箇山三处作为富山县的观光名片介绍给全日本，乃至全世界的游客绝对是当之无愧的。

不过 PA 当初制作的这三个动画短篇其实远没有名字听上去那么文艺范、高大上，三段短篇的平均时长只有 4 分多钟，包括了写实版的景点介绍，于是动画的片长就只能以帧数来计算了。虽然当时由富山电视台共同出资拍摄的这一系列观光介绍片在我国的辽宁卫视播出过，却改变不了其知名度极低的状况，直到今天这个系列仍是国内各大视频网站上都寻觅不到的“幻之动画”。然而“富山观光动画 PROJECT”的推出却极大提升了 PA 在富山县工商业界内的



▲西村先生根据动画里晴喜雕刻的青蛙木雕仿制的伴手礼



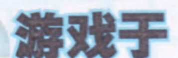
▲以动漫主题木雕而闻名的井波职人西村先生

知名度，之后连续两年有包括北陆银行在内的三家法人委托 PA 制作了广告动画片。随着 PA 在圣地巡礼领域地位的水涨船高，南砺市也终于注意到了动画在地域振兴事业中的价值，于是在 2012 年提出了与 PA 合作制作观光促进片『恋旅』的企画。南砺市前后共出资 2500 万日元（当时折合人民币约 200 万元），加上当地工商业主的投资和 PA 自有资金，确保了资金面的充裕。

在总结了之前的经验后，PA 决定在『恋旅』中尝试一种新的花式玩法，内容方面尽管仍会受到篇幅的限制，但不再局限于 CM 短片的体裁，制作成故事完整的泡面番模式。播出方面则最大限度利用网络手段，不仅在视频网站上做生放送，也借助手机 APP 的推广做移动端生放送。在南砺市当地甚至可以在 12 个指定地点下载到专门的 APP，边看动画边获取景点的情报。以官方的力量将二次元动画与三次元景点，线上的资讯与线下的景物完全结合在了一起，由此 PA 将圣地巡礼活动推向了一个新的境界。

由于『恋旅』完全由南砺市出资投拍，与“富山观光动画 PROJECT”的不同之处是舞台全部设在南砺市内，其中『耀司与千晶篇』对应利贺・福野地区；『晴喜与葵篇』对应井波・上平・平村地区；『匠与夏子篇』对应的是福光・井口・城端地区。从地域覆盖面来看，等于是将当初『真实之泪』和『Another』的涉足地又重新整合到了一起，真正通过一部动画玩遍南砺市的全部精华。当然这样一部重量级作品也必须由重量级人物来打造，于是我们再次看到了西村纯二与冈田麿里这对“冤家”在『真实之泪』后再度聚首，只不过实际上两人是各写各的，而且在 5 分钟的泡面番里西村也实在玩不出什么花样来，算是没有重蹈 5 年前的覆辙。





游戏于 白山黑水之间

travail between mountain and river

立山是日本北部立山连峰的主山，由三座标高在3000米左右的山峰组成，自古是日本山岳信仰中的灵山。在古代只有虔诚的修验者才会不辞万难攀登立山连峰，现代的登山活动是从明治维新开国以后，由西方登山者发起的。而到了上世纪60年代，在海拔1000米左右的美女平地区到室堂之间开通了第一条高原巴士线路，能将登山客送到2450米高处的室堂，这才令立山的旅游业逐渐兴旺起来。1963年，雄伟的黑部大坝在黑部川上游的黑部峡谷中建成，这座日本最大最高的水坝很快与立山的观光线路连成一体，形成了新的“立山黑部阿尔卑斯路线”，现已成为日本最著名的自然冰川研究和滑雪胜地，同时也是全日本，乃至全世界交通方式最复杂多变的一条高山观光线路。

明治维新以后，日本人效仿欧洲的阿尔卑斯山脉，将中部的飞驒山脉、木曾山脉、赤石山脉统一命名为日本阿尔卑斯山脉，这些山脉标高普遍在2500-3000米左右，冬季有大雪覆盖山顶，其中还不乏一些休眠火山和活火山，比如今年9月刚刚大规模喷发并造成56人死亡的御嶽山就位于北阿尔卑斯山脉的南部，立山则在其北部，也是一座曾经有火山活动的休眠火山。立山有优质的滑雪场，也有日本海拔最高的温泉地狱谷温泉，自开通高原巴士后游人一直络绎不绝。

黑部川是富山县东部的一条大河，源头就在北阿尔卑斯山脉中，流经的幽深河谷称黑部峡谷，上游建有186米高的黑部大坝，中下游地区则有宇奈月温泉等休闲胜地。从黑部大坝到宇奈月温泉一线也是每年接待游客达千万人次的热门旅游线路。

于是富山县将两个世界级的山地旅游线路合二为一，组成了“立山黑部阿尔卑斯路线”。这条路线连接立山连峰两侧的富山县和长野县，两个起点分别为富山县富山市的电铁富山站，以及长野县大町市信浓大町站，中间设有立山站、美女平站、室堂站、大观峰站、黑部平站、黑部湖站、黑部大坝站、扇泽站，全线共计10个大站，竟有电车、缆车、巴士、索道、徒步、游船6大类共10种交通方式，玩法非常复杂且时髦！在PA的宣传片中，除了道路两侧高达20米的雪墙、冒着硫磺味蒸汽地狱谷温泉、山顶的雄山神社、壮观的黑部大坝等常规的立山看点之外，并没有完整介绍“立山黑部阿尔卑斯路线”的玩法，其原因就是太过于复杂了，非要亲身体验一次才能掌握其全貌，全程竟需2天1夜。具体来说，如果以富山市作为出发地，先搭乘富山地方铁道立山线到达立山站（耗时



约 1 小时）；从立山站到美女平有立山电缆车，爬升 500 米只需 7 分钟，途中美景让人目不暇接；从美女平到室堂站是刚才提到的立山高原巴士，全程需时 50 分钟，道路两侧就是除雪后堆积而成的巨大雪墙；接下来就是神奇的立山隧道电轨巴士，直接从主峰雄山山体中穿过，约需 10 分钟可达到大观峰站；从这里到黑部平站是搭乘 1710 米长的索道，耗时 7 分钟；然后继续搭乘在隧道内运行的电缆车下到黑部湖站，用时只需 5 分钟；接下来的行程可以选择徒步走过黑部大坝，也可以乘坐游船摆渡到黑部湖对岸的黑部大坝站，无论哪种方式都足以欣赏黑部大坝的壮丽，耗时大约 15 分钟；从黑部大坝站到扇泽站就又是 15 分钟车程的关电隧道电轨巴士；最后从扇泽站下到可以搭乘电车的信浓大町站，坐巴士需要近 40 分钟。

以上是一路上不做停留的一气呵成式的换乘方式，实际上在每一个大站周围分布着大量让人目不暇接的景点，瀑布、高原徒步路、山中湖、沼泽、温泉、雷鸟自然保护区、大坝……每一个都值得驻足停留，所以与其说是来到立山黑部阿尔卑斯路线做圣地巡礼，还不如说是体验这条世界上最有魅力的山地旅游线路，深度感受富山观光的乐趣。

目的地：立山黑部阿尔卑斯路线
交通方式：富山地方铁道立山线富山站—立山线立山站—（中略）—JR 东日本大糸线信浓大町站
建议巡礼路线：富山市——》立山——》黑部大坝——》大町市
游览时间：两天
巡礼价值：★★★★☆

一部为5万人拍的动画

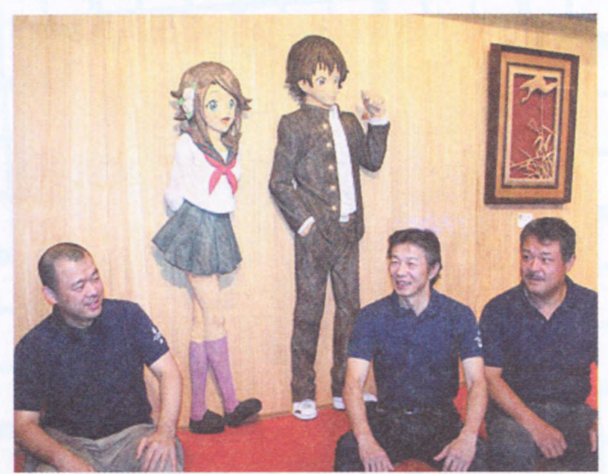
a anime for fifty thousand people

PA 所在的南砺市实际上直到今年为止，人口都只维持在 52000 人左右，还不如我国一线大城市的一个住宅小区人口多。但南砺市作为日本偏远小城市的一个缩影所体现出的神奇之处在于，5 万人口的小城有着健全的第一、二、三产业，交通网络通达，而且保留着完整的民俗文化体系，甚至还与岐阜县白川乡一同分享了一处世界文化遗产，实在是一座了不起的小城！

『恋旅』的英文名字叫做“True Tours Nanto”，讨了 TT 这个好口彩，是为区区 5 万人口的南砺市（Nanto）所拍的一部专题动画短片。南砺市是在 2004 年时由福野、福光、城端、平、上平、利贺、井口、井波这 8 个村町合并而成的新城市，要拍摄城市风光动画片自然就不能厚此薄彼，而要做到面面俱到，所以在 3 个篇章中巧妙的把 8 个地区全部都囊括了进来，而且尽可能体现出了每个地方的地域特点。冈田麿里和西村纯二不计前嫌的分担了脚本的写作，冈田负责『耀司与千晶篇』和『晴喜与葵篇』，西村亲自操刀了『匠与夏子篇』。故事切入点各不相同，既有从外地来到南砺市进行“分手旅行”的情侣，从幼驯染发展为恋人关系的男女高中生，也有在当



▲“养鸡女”石动乃绘的木雕工艺品



▲井波的木雕职人雕刻的『晴喜与葵篇』等身大角色雕像



▲井波町的东山馆也是『耀司与千晶篇』两位主角下榻的旅馆，东山大法无处不在



▲井波町商店街，左手边的就是东山馆



▲『匠与夏子篇』里出现过的樱池攀岩场



▲ IOX-AROSA 滑雪场内特设的『恋旅』专题角



▲井口村山茶花公园内景



▲『匠与夏子篇』中两人结缘的自动贩卖机

地工作并相识相恋的年轻人。

『耀司与千晶篇』对应的利贺村和福野町民俗文化气息较为浓郁，利贺村以舞台剧作为主要卖点，片中特别推荐了依山傍水的利贺岩舞台，每年8月份会在这里上演露天大型舞台剧『利贺山房』。此外利贺村还号称荞麦面之乡，每年2月会举办利贺荞麦祭，7、8月间还有冷面祭，其丰富的食文化也颇值得推崇，就像动画中展示的一样，用新鲜的山珍烹制的天妇罗荞麦面乃是当地最著名的美食之一。相比之下福野町最出名的当属每年5月1日-3日举办的福野夜高祭，这个有400多年历史的民俗庆典活动就像动画里所体现的，以名为"夜高行灯"的花车游行，以及游行最后高潮阶段的争斗和互相拆台而闻名。经权衡后冈田最后决定将『耀司与千晶篇』的时间设定在5月，用庆典将故事推向高潮的手段自『真实之泪』以来就早已屡试不爽了。最后两人相拥而泣的地方是现已挪作南砺福野高中校舍的严净阁，在上篇介绍『Another』取景地时就已经介绍过了。

『晴喜与葵篇』对应井波町、平村、上平村三处。井波町以雕刻闻名，在整个富山县名气都很大。笔者以前曾介绍过江户时代初期，加贺藩藩主前田利长在富山筑城，发展城下町，富山一带很快形成了以佛教文化为核心的手工业，其中最出名的是铜器制造，日本全国七成铜像产自富山，其工艺之高可见一斑。由铜器制造衍生而来的就是木器雕刻，井波木雕有200多年历史，目前镇上仍有木雕职人250多位，主要从事建筑物木雕装饰、木制佛像雕刻、木雕纪念品制作等工作，『晴喜与葵篇』的主人公晴喜一家似乎就是有着祖传手艺的雕刻世家。之前也曾听闻井波的4位雕刻师应PA之邀，为晴喜和葵制作了等身大的木雕，脑洞之大令人叹服。晴喜和葵二人躲雨的寺院名为瑞泉寺，乃是井波当地最气派的佛寺，寺院建筑到处点缀着井波木雕职人们的杰出手艺。瑞泉寺门前的一条江户风情老街上纪念品商店林立，这里也是女主角葵的家。在后篇里两人造访了南砺市最南部的平村和上平村，这两个村落都已被包含在了"五箇山合掌造村落"的世界文化遗产项目内，剧中取景了平村的村上家宅邸，并观看了当地具有代表性的民俗表演筑子节，算是做了一次不错的民俗科普。

在『匠与夏子篇』里取景的三个地方是福光、井口和城端，城端町早在『真实之泪』时就已经是动画的主要舞台了，这次取景的重点当然会侧重于另两个小镇。福光町的IOX-AROSA滑雪场是这次『匠与夏子篇』前篇的主要取景地。正如动画中介绍的那样，这个滑雪场依托939米高的奥医王山，有可以俯瞰砺波平原，并眺望远处立山连峰的优质滑雪道。在非滑雪季节，滑雪场的停车场还开放给房车竞技比赛使用。与人口达2万的福光町不同，井口村是一个人口千人规模的小村子，有趣的是或许是制作方有意为之，女主角夏子的声优是井口裕香，给人一种井口在为故乡做宣传的错觉，实际上出生于东京的井口裕香与井口村毫无关联。井口村的卖点不多，山茶花公园算是一个不错的去处，因此夏子的设定是公园的工作人员。每年3月有山茶花祭，当地的旅游业也基本上围绕着山茶花展开。

通过『恋旅』这部作品，观众有了一次深度接触南砺市旖旎风光与独特民俗的机会，透过PA镜头下南砺市四季的不同美景着实为当地做了一次细致而全方位的宣传。不过平心而论，以"北陆小京都"自居的城端町、木雕之乡井波町、福野町、平村、上平村等几个地方通过



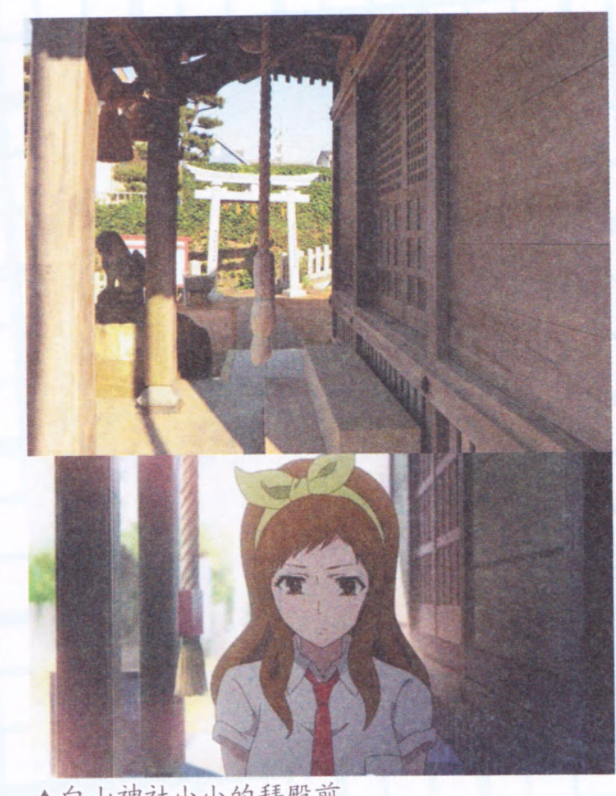
▲ IOX-AROSA 滑雪场缆车机组

举办民俗祭典和宣传世界文化遗产吸引到大量游客，也有像井口这样旅游资源贫乏的地区。至今未通新干线的富山县仍属于交通不甚发达的地区，加上不同季节旅游线路的差异很大，比如冬季立山黑部阿尔卑斯路线因大雪封山而关闭，而冬季正是滑雪的最佳时节。此外PA作品中提及的民俗祭典往往散布在不同月份开展，所以要安排一趟旅程一次性体验到所有的精华内容，一次性走遍全部取景地是完全做不到的。海外游客选择最多的还是立山黑部阿尔卑斯路线，至于南砺市的其他景点也只能割爱了。

玻璃之唇：
三国小港的魔幻艺术范儿

刚刚完结的7月新番『玻璃之唇』最终以恶评如潮的结局收场应该是包括PA自己在内所有人都始料未及的。遥想当初西村纯二"强势回归"，在欣赏了品质不俗的短片『恋旅』之后大家似乎都已经迫不及待的想看到西村的新作了，毕竟从『真实之泪』以来一直追随着PA至今的忠实拥趸们其数量还是相当可观。然而西村这次是真的玩脱了，不仅加入了莫名其妙的超能力元素，钝感体质的第一女主角深水透子似乎也没有得到观众的青睐，再加上『真实之泪』时期的原班人马几乎都被排除在STAFF名单之外，西村监督的滑铁卢看样子是命中注定了的。

一部动画的人气高低直接影响到其圣地巡礼活动的热度，不过『玻璃之唇』毕竟是一部典型的高开低走的作品，在开播阶段的关注度仍然很高，再加上此次的舞台在平时鲜少有动漫作品涉足的福井县，所以起初还是有不少日本同好兴高采烈的到当地圣地巡礼的，于是福井县坂井市三国町这个名字很快传遍了整个圣地巡礼圈。福井县一直以来给人的印象都十分淡薄，这是自古代就由来已久的，毕竟由古代若狭国和越前国组成的福井县既不是政治经济中心，也没有诞生过什么豪强地方势力，进入近代以来其旅游资源也是比较平庸的，全县的支柱产业之一竟然是核电站，可想而知有多少人愿意去那里旅游。盘点过去以福井县为舞台的动漫作品会发现，在『玻璃之唇』以前完全立足于福井县一地的就只有『GA艺术科美术设计班』这一部了，后者的原作是一部四格漫室内剧，舞台基本上局限于彩井学园工业大学附属彩井高中的校园内，实在是不值得大书特书。另外『AIR』『中二病也要谈恋爱』『来自风平浪静的明天』和『歌牌情缘』也都分别在福井县内有过取景，但都是一晃而过的剧情，并没有加深观众对福井县的好感，所以对于当地的观光促进部门来说，西村纯二携『玻璃之唇』的到来实在是给福井县做了一件大好事。



▲白山神社小小的拜殿前

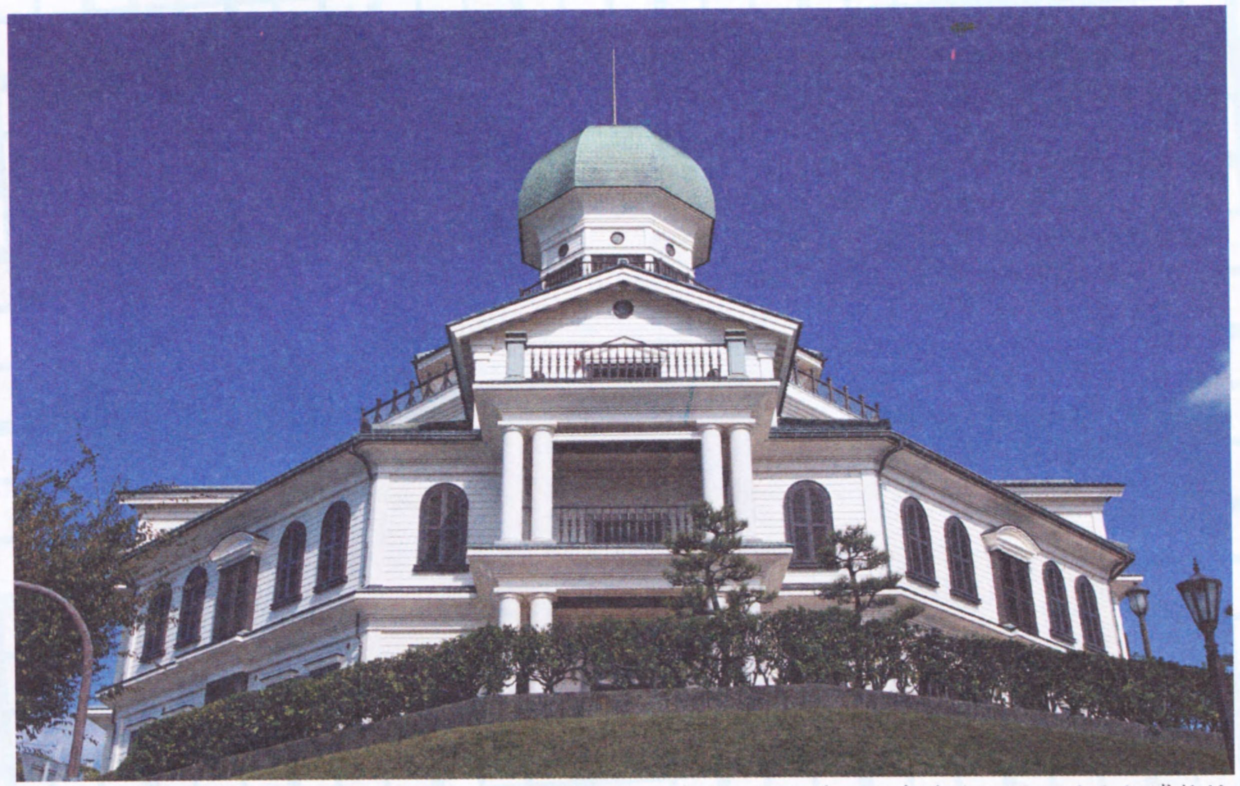
再说三国町这个小镇，位于福井县的北部靠近石川县，人口仅2万多人，是个典型的北陆小渔港，且因为距离福井县最知名的海岸景点东寻坊很近，也当之无愧的成为福井县人气最高的观光胜地之一。三国町面朝日本海，有渔港三国港，整个小镇的中心是越前铁道三国芦原线的三国站，车站周围散布着三国龙翔馆、三国神社、



▲动画海报上的经典镜头之一，背景是白山神社的鸟居



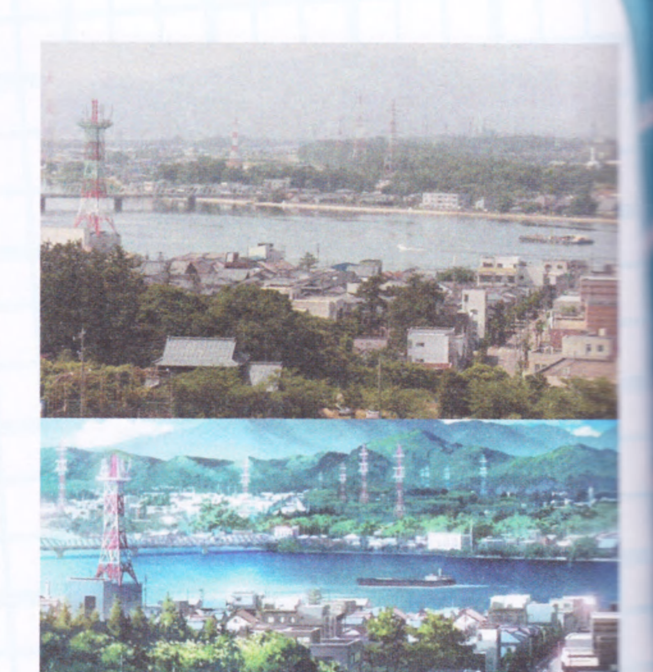
▲『玻璃之唇』为三国花火大会而做的宣传海报，不过今年的大会因台风影响推迟到了9月



▲由荷兰建筑师埃舍尔设计建造的三国龙翔馆，过去曾是一所小学，现在作为三国町的民俗博物馆对外开放



▲远看十分气派的三国龙翔馆



▲在龙翔馆 4 楼展望台上俯瞰三国港的景色

白山神社等一些景点，以上都成为动画的取景地。动画第一话男主冲仓驱搭乘电车来到三国町时正值 8 月 11 日三国花火大会，通过一个俯瞰的全景镜头，基本上便可掌握三国町的全貌了。作为一个坐拥优质自然资源的北陆小镇，如此说来三国町与城端町的条件颇有相似之处，『玻璃之唇』应当不输给『真实之泪』才是，但接下来的事情就变得有些奇怪了。身在渔港小镇的 6 位男女主人公居然没有一个人的家庭是与渔业有关姑且不说，卷毛男三白崎祐家里经营的是咖啡馆，转校生冲仓驱的父亲是建筑师，住的是独栋的新潮大别墅，而女主深水透子家竟然是开玻璃工房的。说人设完全与三国町无关，随便放到哪个城市都行也不为过。一直到动画完结观众都没搞明白为何要把第一女主角设定为玻璃职人，并用“玻璃之唇”这么个名字。Anyway，这一切已经都不重要了，水岛努携『白箱』的到来让大家很快抛弃了西村纯二。

那么从圣地巡礼的角度而言，三国町是否值得一游呢?

福井县旅游业的知名度虽然远不如石川县和富山县，但作为北陆连通近畿地区的必经之路，自有其天然优势。从大阪京都到金泽游玩非要经过福井不可，东寻坊毕竟也名声在外，不少游客会中途在三国町停留。三国町的主要游览项目几乎都与海有关，由海岸奇石和礁岛组成的东寻坊需搭乘游船方能近距离欣赏，而到了三国町市区内一般推荐租赁自行车巡游不大的市区，其精华部分集中在三国港周边地区。游客普遍花半天时间来此品尝特产松叶蟹，大致游览东寻坊、龙翔馆、三国神社等一些景点后继续北上金泽市。在三国站下车，步行就可以达到龙翔馆和三国文化未来馆这两个人文博物馆。龙翔馆在『玻璃之唇』里的戏份很多，这是一座建在高台上的西洋风格木造建筑，视野极佳能俯瞰整个三国港。龙翔馆初建于明治时代的 1876 年，设计者是一位荷兰建筑师埃舍尔，他的儿子是大名鼎鼎的错觉图形艺术大师 M·C· 埃舍尔。1981 年龙翔馆修复完工后作为三国町的综合博物馆对公众开放，展示内容从本地文学、机械装置到考古成果，显得有些杂乱无章，但贵在 4 楼的展望台能眺望三国港和远处的白山，于是便成了一个理想的约会场所。龙翔馆那说不上是什么风格，但绝对令人印象深刻的主楼大量出现于动画的海报中，慕名而来的圣地巡礼爱好者找到的第一个取景地往往就是这里。





▲三国港的渔船码头，想不到连渔船和卡车的位置都能考据得一模一样



▲玻璃工房 WATARIGlass 的入口处



▲女主角之一永宫幸实家在现实中竟然是一块空地

动画早期的海报上还出现过一个以神社鸟居为背景的镜头，那就是动画中叫做日出滨神社的白山神社，位置在龙翔馆西北面近一公里开外海岸边的一个住宅区内，原本是一间地图上都不显示的小神社，信仰对象是日本三灵山之一的白山，乃是北陆地区常见的一类神社。正是6位主角拾阶梯而上的那张海报捧红了白山神社，神社实际的寒酸程度恐怕会教人失望。三国町当地最有名的神社还是非三国神社莫属，本地很有影响力三国祭（北陆三大祭之一）就是以三国神社作为起点的。由于西村监督执意不愿走回以前的民俗路线，故而放弃了三国祭，选择了拍摄三国花火大会，而且不是一次而是在第1话和第11话拍了两次花火大会，可惜西村的魔幻路线最终成了大家的笑柄。

女主角深水实家的玻璃工房以及白崎祐家经营的咖啡馆也是两处频繁取景的地点。据考据玻璃工房的原型WATARIGLASS工作室并不在三国町，而在距此南面20公里开外的鲇川町（所以说完全不理解人设的含义），经营者是一对曾在海外修行过的姓长谷川的夫妇，二人似乎并不知道『玻璃之唇』以他们的工作室作为取景地一事，在其工作室网站上没有任何关于动画的信息，说来也颇为讽刺。而另一处主人公们经常聚会的咖啡馆"风道"的原型"琴叶"竟然也不在三国町，而在其东部相邻的芦原市宫谷町一个叫"金津创作之森"艺术园区内，相距三国町大约5公里，"琴叶"是一家兼营陶艺品的咖啡店，店内装潢布置倒是与动画中描绘的如出一辙，体现出PA作画的严谨性。然而西村监督的附庸风雅却为圣地巡礼活动造成了不小的困扰，一意孤行的结果也付出了惨痛的代价，此时又不能不让人怀念起乡土派的冈田玛丽苏来……

对福井县的圣地巡礼之旅应当力求紧凑，无论从大阪亦或是京都出发，都会在敦贺市敦贺站换乘北陆本线，然后尽量沿铁道线旅行，在福井县县厅所在地福井市可换乘越前铁道三国芦原线直达三国町，其终点站为三国港站，所以巡礼结束后必须原路返回福井市再搭乘北陆本线北上直到金泽市，接着再开始本格的"北陆动画王国"的巡礼之旅。

目的地：福井县坂井市三国町
交通方式：北陆本线敦贺站—福井站—越前铁道三国芦原线三国港站—福井站—金泽站
建议巡礼路线：三国港——》东寻坊——》白山神社——》三国龙翔馆——》三国神社
游览时间：一天
巡礼价值：★★★

shirobako

白箱：中央线沿线的文学散步

『玻璃之唇』后马上接档的是10月新番『白箱』，从中间无间断的接力方式来看，两作是由两套制作班底平行推进的，相互间并不受影响。从两作题材上的巨大差异就能看得出，『玻璃之唇』是魔幻恋爱剧，『白箱』则是取材于现实生活的行业剧，舞台也搬到了全日本动画产业的核心城市东京——确切地说是东京边缘的武藏野市。

明明是描写动画制作公司日常的一部作品，为什么笔者要把本章节的标题定为"中央线沿线的文学散步"呢？其中有两层含义。首先是中央线沿线的风貌，其次便是有着百年历史的所谓中央线文化圈。

中央线的前身甲武铁道是东京地区第一条私营铁路线，建成于1889年，从新宿通往市郊的立川，后来延伸至御茶水至八王子。1906年国有化以后继续延伸，最终发展成为起点在东京站，终点在高尾站的中央线。上世纪80年代进入私营的JR时代后，中央线与其他线路连通，最终一直通向名古屋，其全线改称中央本线，是目前日本最具代表性的铁路线之一。

中央线历史悠久，其沿线遍布住宅区，自明治以来文人骚客多寓居于此，留下过诸多轶事。中央线原起点站的御茶水背靠大学林立的骏河台，乃著名文教区，有深受三岛由纪夫等



▲玻璃工房 WATARIGlass 的外观

文豪青睐的山之上饭店，也曾是中国留学生会馆所在地，鲁迅和周恩来初到东京时都曾在这里生活过。御茶水西面一站开外就是圣地秋叶原，南面紧邻著名旧书店街神田神保町，区域内有小学馆、集英社等大手出版社。再加上御茶水站往前两站的饭田桥站南面的角川集团总部所在地，中央线一开始所经过的千代田区真可谓是 ACG 产业的天堂。

往西经过繁华喧嚣的新宿，来到中央线文化圈的起点中野。中野是当年笔者第一次到东京旅行时所逛的第一个街区，其作为 ACG 亚文化发祥地的地位甚至远在池袋和秋叶原之上，这是当代绝大部分年轻 ACG 爱好者们所不知晓的。著名画师西又葵少女时代经常逛的中野百老汇至今仍是每天顾客盈门，1980 年老牌中古漫画店 MANDARAKE 在这里创业。来到中野百老汇的笔者怀着犹如麦加朝圣者的心情，感受这座动漫圣地的魅力。相邻的新宿和中野是两个档次差别很大的区，新宿寸土寸金，据说只有像赤松健这样的人生赢家才配在这里住高层大豪宅，而中野有的是大片的住宅地，容易吸引人才入驻，所以像 Bushiroad、MADHOUSE、TMS、ufotable 东京分社等 ACG 行业的知名企业都选择是中野区立足。

再往西，到了高圆寺。著名诗人中原中也曾与女友长谷川泰子、文学评论教父小林秀雄在此展开一场旷世文学三角恋。被横刀夺爱倍受打击的中原中也此后写下了代表作『羊之歌』和『明日之歌』，漫画家冬目景曾假托以上两作之名创作了漫画并被改编为 OVA 动画。

从高圆寺往西一直到西荻窪站都是杉并区的范围，杉并区与相邻的练马区并列为日本动画业界的大本营，区内有动画制作相关企业约 400 家之多，其中不乏 A-1 Pictures、SUNRISE、BONES、SHAFT 这样的业界一线大手企业，所以一提到中央线文化圈也自然而然会让人感受到一股浓浓的赛璐珞味道。

过了西荻窪向西的下一站就是另一个亚文化繁荣的街区吉祥寺，这里曾是桂正和笔下『I''s』『电影少女』的浪漫舞台，是北条司、江口寿史等老牌国民漫画家的隐居地，也是 STUDIO 4℃、STUDIO DEEN 等几家知名动画公司的大本营。





吉祥寺站的下一站是三鹰站，这里已经离开东京市区进入武藏野市境内，不用笔者多介绍，三鹰的吉卜力美术馆早已是名声在外了，但很多人并不知道车站南面的一条叫玉川上水的小水道是无赖派代表作家太宰治最后自杀身亡的地方，后来埋葬太宰治的地方有另一位大文豪森鸥外的墓地，现在这一带已经成为环境宜人的“风之散步道”。

继续往西就开始进入武藏野的平原地带，途经武藏境、东小金井、武藏小金井三个车站。明治时代的自然主义浪漫诗人国木田独步撰写过『武藏野』一书，描写作家年轻时与富家大小姐信子在玉川上水一带的小金井公园里约会散步的浪漫物语。国木田的文笔固然清新唯美，但其多舛的命运同样令人唏嘘。国木田后来与约会对象信子私奔并结婚，无奈对方受不了贫贱生活不久便离家出走，『武藏野』发表时国木田实际上身处离婚和贫困的双重打击之中，8 年后国木田在贫病交加中死去，享年 36 岁。他与



▲吉祥寺站附近的小食肆松亭



▲位于武藏境站附近的拉面屋つばさ家


▲小金井公园附近的街道，貌似是主角经常驾车经过的路线

30 岁夭折的中原中也都是日本文坛英年早逝的典型。

中央线驶过浪漫的小金井，便是国分寺市的国分寺站。当今日本文坛的代表人物，也是笔者文学偶像的村上春树年轻时就与妻子一同在国分寺经营爵士酒吧“Peter Cat”，当时的村上还是早稻田大学文学部的延毕在读生，时间是 1974 年。五年后，村上写出了『且听风吟』以此登上日本文坛。武藏野和国分寺仍处于中央线文化圈范围内，其中也包括动漫文化，著名动画公司 Production I.G 现在的本社在三鹰站北口，而其子公司 XEBEC 则在国分寺站南口不远，夹在两家公司中间的是位于武藏境站北口的 J.C.STAFF。

如果乘坐中央线列车继续西行，驶过西国分寺站、国立站，将抵达原先的终点站立川站。立川市是东京西部最热闹的繁华商业区，也是不计其数的动漫作品的舞台。大家耳熟能详的就有『魔力女仆』、『魔法的禁书目录』、『某科学的超电磁炮』、『要听爸爸的话』、『武士弗拉明戈』等好几部。以“魔禁”系列中学园都市的原型而闻名的立川谁又能想到几十年前是美国占领军的驻地。与村上春树并称“W 村上”的村上龙早年代表作『无限接近透明之蓝』描写作者年轻时就读于武藏野美术大学时的一段醉生梦死的生活经历，小说的舞台在立川西面不远的福生市，与立川一样也是一个因为美军驻地而兴旺起来的小城镇，当年毒品与娼妓横行，现在却也借着作家的名气染上文学色彩了。

离开立川站，中央线折向南行进入丘陵地带，经日野、八王子等站最终抵达终点站高尾站。笔者在『P.A.WORKS 作品巡礼大盘点（中）』里就已经介绍过东京西面的灵山高尾山，这个年接待登山客 260 万的米其林三星景点曾作为『RDG 濒危物种少女』的取景地之一，这里便不再赘述了。至此，沿着中央线从东京站为出发点，其实车程不到一个半小时的电车之旅就告一段落了。这趟旅程与其说是文学散步，还不如说是文化之旅更贴切，因为沿线不仅分布有文化圈，也有以 ACG 为代表的亚文化圈的存在，尤其对于东京的动画产业来说，中央线某种意义上来说是一条“生命线”，只要将公司设在中央线沿线，便意味着连通了整条产业链的各个环节。所以言归正传，『白箱』将舞台设在武藏野市，将剧中架空的动画公司命名为“武藏野动画”其深刻的用意就在于此！

中央线，

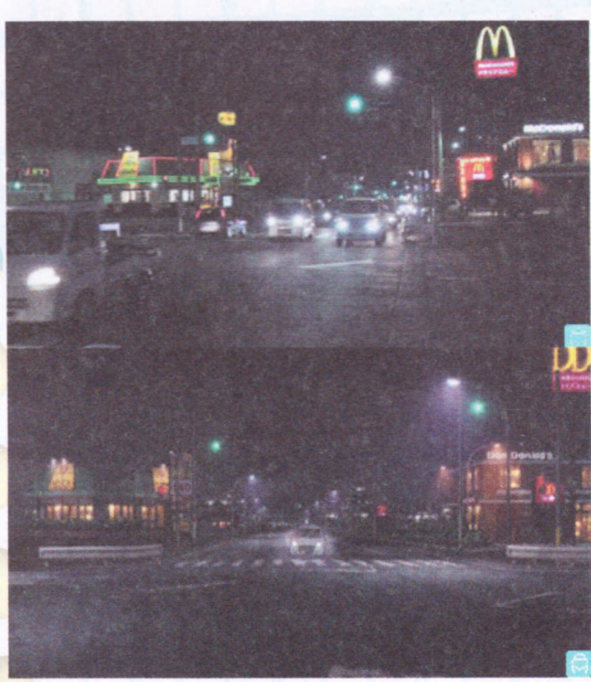
一直向西……

all along the west

『白箱』行业剧的属性决定了实地取景多以街道和住宅为主，而非景点，这对于PA而言可以看做是风格上的一次转变。有人将『白箱』定义为继『花开伊吕波』后“职业少女系列”的第二部作品，“少女打工”也好，“职业少女”也罢这类称呼都来自于民间而不是PA官方，安藤和冈田，乃至堀内、永谷等人当初也并没有将『花开伊吕波』发展成大系列的打算。再说『白箱』的STAFF除了关口可奈味以外并没有几个从『花开伊吕波』延续下来的PA嫡系，连美术监督和摄影监督都已不再是大家熟悉的东地和生和并木智，以上这些擎起PA圣地巡礼事业大旗的人物纷纷缺席，某种程度上也决定了『白箱』在实地取景方面将不会下太大的功夫。

动画虽然只播出了两话，但已经可以大致掌握取景工作的脉络，既有限的外景都发生在剧中角色从武藏野动画公司外出前往各相关从业公司和人员所在地的路上。第一话女主角宫森前往作监濑川住处取回原画稿时的一段飙车剧情被判明发生在武藏野市西北面小平市的新青梅街道上，据推测武藏野动画公司所在地为中央线武藏境站周边，濑川的住处则可能在多摩湖东面的武藏大和一带，驱车前往会经过新青梅街道，路程大约是6-7公里。第二话又拍到宫森等人外出去录音棚、下请制作公司等合作单位的剧情，此时的行车路线是从武藏境向东，经过吉祥寺、荻窪等站，到达杉并区辖区内。这些描写基本上都符合笔者上文对中央线文化圈的介绍。一方面动画制作公司云集于杉并区中央线沿线，方便业务联系；另一方面很多动画从业人员都是自由职业者（多劳多得，而且不受公司规章制约），为了节省房租往往选择租住在远离市中心的地方，尤其是女性从业者在经常遭遇得不到同工同酬的歧视性待遇的前提下，就更要住到地价便宜的偏远地区了。『白箱』既然标榜为动画人自己的故事，那么就不会有多少夸张失实的部分，从以上这些细节能帮助观众了解动画人的生存现状，比如性别歧视、劳动保障差等等问题。

再回到圣地巡礼的话题，对『白箱』一作圣地巡礼价值的认同恐怕主要还是局限于部分骨灰级动画宅圈中的，但广义上的中央线文化圈圣地巡礼实际上是大有价值的，新宿以西东京都西部地区是绝大多数去东京旅行的人行程中永远的空白地带，如果以偏概全的认为秋叶原、池袋这些地方就代表着东京ACG文化的全部，那无疑是让人感到遗憾的误解。『白箱』为我们揭开了东京西部动画产业圈的一角，让我们在自称“最爱日本动漫”之时能多了解一些这个产业运作的内幕。所以，如果有机会的话请千万不要犹豫，跳上中央线的橙色列车一路向西去接受文化的浸淫吧！▲



▲新青梅街道某一路口的M记招牌



▲武藏大和站附近，已接近作画监督濑川小姐的住所

动漫圣地
ANIME SEICHI

TWO DIMENSIONS MONIC
二次元狂热

Seichi Jurnei

动漫圣地巡礼



京都动画专场来袭！

『二次元狂热』联手日本最大旅行社 JTB、及著名动漫广告产品企画公司睿恪斯，开启一期一会的圣地巡礼之旅！
『二次元狂热』资深编辑、国内圣地巡礼第一人“完蛋了的国王”企画产品并亲自带队赴日，跟着菊苣一起玩遍日本动漫圣地！

2014 年 11 月 5 日 –11 月 11 日

关西动漫·文化·美食三重巡礼之旅 抢订一空发团在即！

11 月 5 日 – 大阪 – 日本桥宅物大扫荡；大阪美食吃个饱
11 月 6 日 –8 日 – 京都 – 金阁寺、清水寺、岚山、北野天满宫……11 月 8 日共襄伏见稻荷大社一年一度“火焚祭”盛况；更有琵琶湖一日游船、高空滑索速降等精彩项目
11 月 9 日 – 奈良 – 奈良公园与鹿相伴；明日香村悠闲一日骑行
11 月 10 日 – 大阪 – 继续购物、继续饕　、继续疯玩……
11 月 11 日 – 满载而归，返回上海！

2014 年 12 月 9 日 –12 月 14 日

京都动画之旅 亲赴京阿尼大本营，一次玩遍全部圣地！
更有一晚温泉酒店，以及京都动画商店神秘礼物相赠，绝对超值！

12 月 9 日 – 上海直飞名古屋中部国际机场，入住日本第三大城市名古屋市。
12 月 10 日 – 高山市 – 领略『冰果』的拍摄地，米其林三星好评景点高山市的魅力，当晚宿下吕温泉酒店，舒适享受日本三名泉的顶级品质。
12 月 11 日 – 滋贺县 – 拜访圣地中的圣地丰乡小学，做一天“放学后 TEA TIME”的茶会座上宾；回程顺路拜访『中二病也要谈恋爱』取景地石山站，并游览『花牌情缘』拍摄地近江神宫。
12 月 12 日 – 亲临京都动画大本营宇治市，去看一看京都动画第二工作室所在地，进京都动画商店一饱购物欲。下午畅游伏见稻荷大社和岚山。
12 月 13 日 – 京都大暴走，一日巡礼轻音少女、玉子市场、摇曳百合、妄想学生会、有顶天家族五部作品，金阁寺、北野天满宫、出町商店街、八坂神社、清水寺一气呵成，感受一下修学旅行的乐趣。
12 月 14 日 – 带着满满的欢乐和行囊返回上海！



《妄想学生会》里说着黄段子根本停不下来的会长调侃过的金阁，《摇曳百合》里主角们探索过的清水寺“小黑屋”，《IS》里女主角们争相参拜祈求恋爱运的地主神社，都等待着您的到访！

更多详细信息及报名咨询请访向
“动漫圣地巡礼”官网：http:cn.ani-map.com/anitour
或前往直接报名：http://www.eshtravel.com/show.php?xlid=4512
动漫圣地巡礼咨询 QQ：2026295527

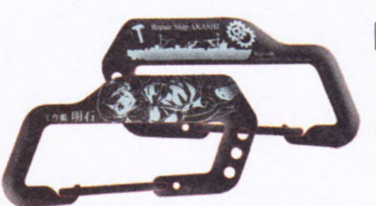





套◆裝◆内◆容
彩插本×1 ◆ 精美雙面手提袋×1
"天津風的初戀劇場" 卡貼三部曲


幻夢鏡像
MAGIC DREAM MIRRO
【主催】 @蘇克_幻夢鏡像
【規格】 A4 32P GGO主題繪本
【繪師】 渡渡鳥 // Hugo // RAN // 五月子 // 未
水銀中毒 // 兩卡車 // 墨子 // 廁所董事長
ハオ提督 // 四騎 // 曉夜十月
BULLET TIME
バレット タイム


2012
+
2013
+
2014 HOT!!
高大威武吃人专用
VOLCANO CIRCLE
http://volcanocity.taobao.com
出品:火山工房



『舰队 Collection』
铝合金酷黑明石钥匙扣
¥10





『舰队 Collection』
海豹岛风毛绒玩偶
¥60



『舰队 Collection』
金刚海军平顶帽
¥20



帽檐下可见







独家设计
再现螺旋桨细节

『舰队 Collection』
连装炮毛绒玩偶
¥79







『舰队 Collection』岛风 · 赤城 ·
和风折扇三件套包邮
¥40



『舰队 Collection』赤城仿瓷修复碗
¥20







『舰队 Collection』
人气舰娘实体收藏卡 113 枚 Se
¥15



『舰队 Collection』
金刚祈愿木制绘马
¥10







『舰队 Collection』
迷你连装炮挂饰
¥40



A款 南小鸟



B款 矢泽妮可



『Lovelive!』
精神污染投影笔每款
¥~~15~~ ¥1

C款 绚濑绘里



D款 园田海未





A款『FATE』







超大无折痕对
海报，精选高
大图，高质量
膜纸张精美印

共三款每张
¥10

B款『Lovelive!』






C款『舰队 Collection』








『FATE』、『Lovelive!』、『舰队 Collection』
高端定制对开海报每套
¥~~75~~ ¥50

二次元狂热出品 精品周边集 欢迎选购！

更多优惠请关注 二次元狂热官方淘宝店

淘宝店地址：http://xamysd.taobao.com/

扫一扫



二次元画刊 卷土重来！

近期热门机器人动画女主角盘点
远坂凛は俺の嫁だ!
名绘师推介：笼目，karory
C86 精选全彩同人志赏析
八月社原画师べっかんこう列传

另新增 Galgame 原画、动画人设赏析等栏目

新生『二次元画刊』，加料不减量，还是那个味道！

二次元狂热 ~~71.5~~ 72.5

11 月下旬上 市定价：29 元

"再跳票我们就吃 PSV！"

170 小时超长剧本
年度萌系大作『星織ユメミライ』

轮回系纯爱作
『できない私が、くり返す。』剧情赏析

特别访谈：创造「日在校园」的男人

『サツコイ』与人鱼题材作品大专题

家用机超有病之作
『原本以为是后宫天国
谁知道竟是病娇地狱』解读
与病娇属性大专题

赠『近月少女的礼仪』樱小路露娜
12cm×3cm 迷你抱枕、手机链
防尘塞兼用挂件

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
TWO DIMENSIONS MANIA
72.5
二次元狂热

二次元狂热 The Dimensions Mania 2014.72

二次元狂热工作室制作
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com

封底故事
『夜戦突入』

光盘定价 25 非卖品

